Журнал для настоящих компьютерных игроков



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

http://www.gamecenter.ru

11 2000

Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Shogun: The Total War

Одиссея

Помпеи

Более 120 игр в номере

- Homeworld: Cataclysm
- The Sims: Livin'large
- Sydney 2000
- Soldier

И многие другие...

PREVIEW

Black & White

Tomb Raider Chronicles

Mafia

И еще десяток игр



Sanity, NHL 2001, Carmageddon TDR 2000, Midtown Madness 2

ISSN 1560-988X



Σ Технологии 3D-звука

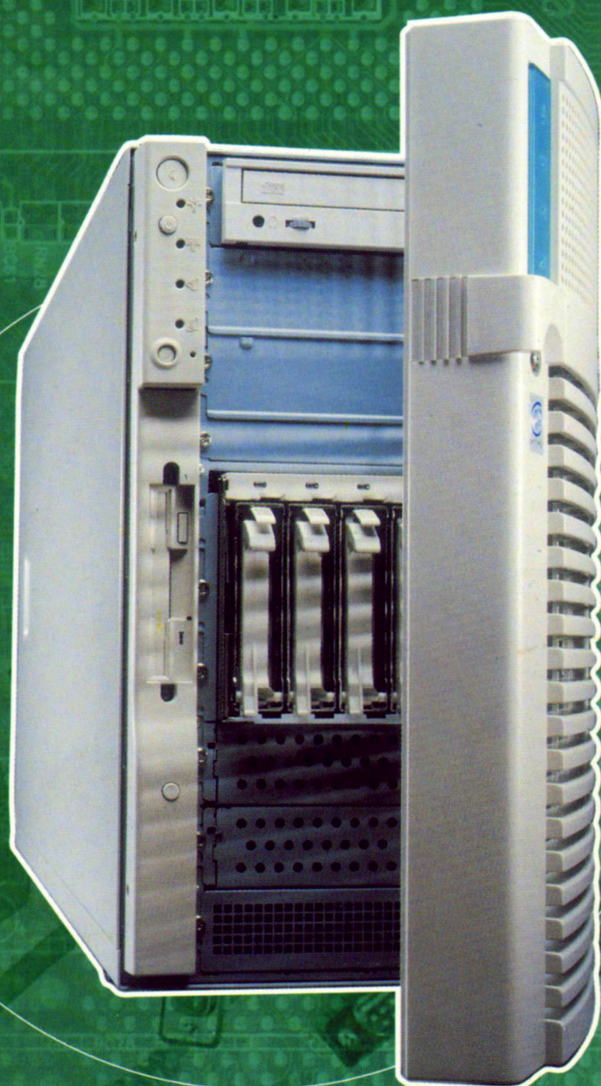
Геймер любит ушами!

Σ Тестирование 17" мониторов

Мониторы нашего времени

СЕРВЕРЫ «АЛЬТАИР»







- Серверы **«АЛЬТАИР»** предназначены для обслуживания такой информационной структуры как предприятие. Данная модель, разработанная на основе самых современных технических решений INTEL, обеспечивает надежность хранения и высокую скорость доступа к вашим данным.

Mega GAME

Номер 11 (23) 2000

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия







…Вот, например, шли мы вчера по улице, и вдруг посещает нас мысль: а что если? И тут же покидает. Задумались мы знатно: к чему бы это.

Впрочем, внимательный читатель этой, самой важной, хотя и безымянной рубрики нашего журнала, уже давно понял: скрытое где-то рядом. Оно маячит прямо с краю, только крайне неуловимо. В этой, самой важной, хотя и безымянной, рубрике нашего журнала мы всячески пытаемся сказать ему, главному, — эгегей! Главное! Стой, иди сюда. Мы о тебе писать станем.

А оно — нет. Юрк, и тютю. Руки пустые, голова мутная.

Но мы нещадно продолжаем наши поиски. Потому что человек только до тех пор живет, пока ищет. Не важно, что. Грибы, например. Помнится, несколько лет назад было новое течение научной мысли, утверждавшее, что Ленин — гриб. В принципе, почему бы и нет? Мы вот, например, все в редакции ягоды. Растем на кустике. Очень нам тут тепло и уютно.

Но даже ягодам ничто не чуждо. Истина ли то, что NHL 2001 — мегахит? Мы твердно говорим: да! Истина. Почему, спросит недоумевающий читатель, хоккеем не замутненный? Как почему, скажем мы! Вот же, на странице 77 этого самого журнала, черным по белому написано: МЕГАХИТ. NHL 2001. Ибо что написано, то не вырубишь.

В этом плане нам, прямо скажем, просто. Написали, напечатали — опа! Истина, и все тут. Но главная ли это истина?..

Так вот мы думали, идя вчера по улице.

Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере

Издательский дом «Фантазия»

Подводная Лодка — ежемесячный журнал о компьютерах и информационных технологиях для широкого круга читателей.

MegaGame — ежемесячный журнал о компьютерных играх на PC.

ComputeReview — информационно-аналитическое издание для профессионалов компьютерного бизнеса и специалистов в области информационных технологий.

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Денис Еремин** den@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор «Подводной лодки» и «MegaGame» **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Главный редактор «ComputeReview» **Юлиана Петрова** petrova@subnet.ru computereview@subnet.ru
Выпускающий редактор «Подводной лодки» и «MegaGame» **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Заместитель главного редактора «Подводной лодки» **Василий Иванченко** vivanchenko@submarine.ru
Заместитель главного редактора «MegaGame» **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора «ComputeReview» **Сергей Свинарев** computereview@subnet.ru
Ответственные редакторы «Подводной лодки» **Эдуард Ильин** ilyin@submarine.ru **Юрий Салтыков** saltykov@submarine.ru
Ответственные редакторы «MegaGame» **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru **Данила Матвеев** **Николай Панков** lijnik@gamecenter.ru **Николай Скоков** nick@subnet.ru
Ответственный редактор «ComputeReview» **Елена Горeткина**
Ответственный секретарь «ComputeReview» **Наталия Комарова**

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова,Ольга Гулякова, Ольга Дмитровская, Людмила Колобова, Людмила Коломийцева, Наталья Савельева, Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Антон Коркин, Лейла Беншуша, Сергей Барабанщиков, Наталия Долгая, Павел Кондратович, Андрей Маркин, Валентин Молодов, Сергей Радионов, Сергей Тимонов, Николай Талдыкин

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Марианна Ким, Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** (095) 273 6560
Оптово-розничный магазин **Александр Ермолаев** (095) 917 2247, 917 1083
Отдел подписки (095) 232 0331

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331,

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
АЛМАЗ ПРЕСС
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Фото на обложку предоставлено Fotobank.

Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов **Samsung**



















SyncMaster 755DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF



Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795–0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742–5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка–В 362 7001; ИСМ–Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Cjmputers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932 ; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель–Сервис 34 3635; ЭВМ–Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс–ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910





СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии



- Stupid Invaders
- Crimson Skies
- The Gift
- Ultra Coaster
- Taxi 2
- The Moon Project
- Arabian Nights
- Казаки



Patches



Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Quake III v1.25
- Crimson Skies 1.01
- Daikatana 1.2
- MindRover v1.07
- Terminus v1.81
- Ground Control v1.010
- Shogun: Total War v1.11
- 4x4 Evolution .... test 2
- NASCAR Heat v1.1e

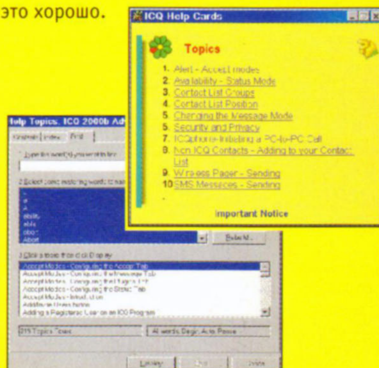
CHEATS

Полезные программы



Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

- Magic Suitcase
- Norton Antivirus 2001
- NetSonic 3.0
- Audiograbber
- Binary Vortex
- ICQ2000b addons



Видеосалон



Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Venom
- Wizardry 8
- Warcraft 3
- Sacrifice



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

Для оформления подписки через редакцию

:

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или **по факсу 273-6560** не позднее 30 числа месяца, предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН №7710152963
Р/с 40702810800000000012
в КБ «Ауэрбанк», г.Москва
К/с 30101810600000000252
БИК 044585252
Юридический адрес:
125047 г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ, просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа о приеме платежа и проинформировать об отказе редакцию.

«MegaGame» :

Москва
Магазин мелкооптовой торговли
ООО «Фантазия»
4-й Сыромятнический пер., 3/5, тел. 917-2247, 917-10-83
«Логос-М»
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«Артисс»
«Аудио-Видео»
Рязанский пр-т, 43/6
«Горизонт-пресс»
«Дом компьютерной книги»
Ленинский пр-т, 40
«Дом Технической Книги»
«Магнит»
Олимпийская деревня
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Новоарбатский»
«ОДА»
«Пресса-М»
«Роспресс»
«Университи»
Центральный «Детский Мир»
«Центр прессы»
«Цифровой жук»
«Южное АП»
«Юнион»
«Экополис»
«Экто-пресс»
Архангельск
ООО «Пресса»
Владимир
ООО «КП-Владимир»
Волгоград
«Союзпечать»
Воронеж
«Сегодня-Пресс-Воронеж»
Димитровград
ОАО «Агентсво Роспечать»
Екатеринбург
«Интерпресс»
«У-Фактория»
Йошкар-Ола
ООО «Пачемыш-Оса», «Пачемыш-Оса-Роспечать»
Казань
ООО «Ва-Банк пресс»
Калининград
ООО «КП-Калининград»
Краснодар
Нижний Новгород
ООО Агентство «Роспечать»
«Шанс-Пресс-НН»
«ТД-Пресс»
Новосибирск
ЗАО АРП «Сибирь»
Ростов-на-Дону
«КП-Ростов»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925
«Метропресс»
Саратов
«Роспечать»
Сыктывкар
ТЦ «Содействие»
Балтия
«За рубежом Сервис»

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ______________________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ____________________ Почтовый индекс ________
Почтовый адрес: ______________________________
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)
____
Срок подписки ______ месяцев, начиная с __________ 2000 г. Кол-во комплектов ________

«MegaGame»	«MegaGame» + CD
На 3 мес. — 160 руб. ☐	На 3 мес. — 200 руб. ☐
На 6 мес. — 320 руб. ☐	На 6 мес. — 400 руб. ☐

Цены действительны до 31.12.2000 г.

Прилагаю квитанцию об оплате № ____ от __________ 2000 г.
Телефон ____________ e-mail ____________________

30 дней на линии огня

Здравствуйте, товарищи геймеры! Отдельный привет горячим поклонникам 3D-шутеров. Отдельный, потому что если вы таким являетесь и одновременно читаете эти строки, значит, вам удалось пережить Хеллоуин — единственный день в году, предоставленный всякой нечисти, чтобы отыграться за все безжалостные убийства в играх. Особенно кровавые монстры неравнодушны к читерам. Сами посудите: видят какие-нибудь импы из Doom, что в игру вошел явный ламер, который и двустволкой-то пользоваться толком не умеет, а еще уровень установил Ultra Violence, думают, точно, никаких шансов у него нет. Окружают его недобрые ребята со всех сторон и начинают поливать огненными шариками. А мужику, хоть на вид он маленький, зеленый и дохлый, никакого зла от этого не происходит. И не то, чтобы разорвать его на первых же секундах, чтобы он лицом в собственные мозги упал, а не получается даже здоровья у него чуток отнять. Понимают тогда монстры, что сей геймер — не кто иной, как отъявленный читер, а по-другому он играть не умеет, и удовольствие ему доставляет бедных монстров по стенкам размазывать. И обижаются тогда импы с демонами, и руки у них опускаются. Единственная отрада для них — дожидаться собственного праздника, что случается в конце октября. Тогда-то они из монитора все повылезут, и придут к злобным читерам, и убьют их самым что ни есть зверским способом. Единственное средство оградить себя от нашествия демонов в ночь Хеллоуина — нарисовать мелом вокруг себя круг диаметром 24,7 метра, встать лицом к стене и 59 раз прочитать наизусть лицензионное соглашение Windows 98 Second Edition на греческом языке. Или пустить себе пулю в лоб. Так что выбирайте. А лучше, играйте в игры честно. Добросовестных геймеров монстры обычно жалеют. Отрывают, правда, руки и ноги, но в живых оставляют. Глядишь, и журнальчик наш когда-нибудь сможете еще почитать.



Октябрь

1 Компания Microsoft провозгласила открытое бета-тестирование своей новой игры MechWarrior 4: Vengeance.

2 В самом начале месяца должна выйти игра Virtual pool 3 производства компании Interplay.

3 Компания Creative анонсировала видеокарту 3D Blaster Annihilator 2 MX на базе чипсета GeForce2 MX с 32 Мбайт памяти.

4 Interplay объявила о новой RPG Heart of Winter, которая должна стать последователем Baldur's Gate 2.

5 На прилавках магазинов появились сразу две ожидаемые игры Wizards&Warriors и Blair Witch Project Volume 1.

6 Объявлено, что 4—5 ноября в Лас-Вегасе состоится масштабная презентация нового expansion'а Everquest: The Scars of Velious. Может, съездить?

7 В Сети появилась информация, что компания Mattel Interactive будет продана трем разным компаниям. Из них известны только две — Havas и New Dimension.

8 Закончен прием заявок на тестирование стратегии реального времени Kohan — значит, через пару дней само тестирование и начнется.

9 Тем, кто получает новости по почте с игрового сайта GamesDomain, предложили прислать номер кредитки для получения самых разнообразных призов. Очевидно, известным сайтом прикрываются некие злоумышленники. Ни в коем случае ничего им не посылайте.

10 Появилась информация, что игровая приставка X-Box будет оснащена возможностью блокирования родителями особо кровавых и нецензурных игр, дабы малолетние дети не приобщались к насилию.

11 Вышел патч, называемый Soldier of Fortune Gold, который добавляет в игру 18 новых карт и ощутимо улучшает AI в сингле.

12 Компания id продает один из самых мощных своих компьютеров, который использовался для обработки данных игр Quake II и Quake III Arena. Система имеет 16 процессоров и 1,2 Гбайт оперативной памяти.

13 Intel сообщила, что приостановлены разработки проекта Timna — чипа, который бы совмещал в себе процессор, оперативную память и графический контроллер.

14 Обнародованы номинанты ежегодной премии Interactive Entertainment Awards. Из PC-игр за приз поборются Deus Ex, Shogun: Total War и Ground Control. Победители должны быть объявлены 26 октября.

15 Компания Electronic Arts выпустила ролик игры American McGee's Alice. Скачать его (в высоком или низком разрешении) можно здесь: http://www.alice.ea.com/downloads.html.

16 Фирма Sports Interactive — создатель серии Championship Manager — обновила свой официальный сайт по адресу www.sigames.com.

17 В Сети появилась демоверсия игры Starship Troopers от компании Tongue Software. Игрушка представляет собой командный 3D-action.

18 В США в продаже появилась игра Close Combat: Invasion Normandy производства фирмы SSI.

19 Сайт BarrysWorld (www.barrysworld.com) и компания Empire Interactive подписали соглашение, по которому BarrysWorld возьмет на себя обслуживание всех онлайновых аспектов игры Stars! Supernova.

20 Анонсирован продукт SWAT 3: Elite Edition, который представляет собой мультиплеерный add-on к оригинальной игре. Релиз ожидается в конце этого года.

21 На этот день была обещана игра Monopoly Tycoon от компании Hasbro Interactive.

22 Компания Ritual призывает всех, кто сам рисует уровни для игры Heavy Metal: FAKK 2, прислать свои творения. Все подробности на сайте http://www.ritual.com/FAKK2/arena.html.

23 Выходит вторая часть игровой трилогии Blair Witch, которая называется Coffin Rock 1886.

24 Официально объявлено о том, что игра Tribes 2 задержится из-за желания разработчиков побольше времени уделить тестированию и отлову багов.

25 Microsoft хочет получить немного денег из ничего. На этот день намечен релиз Age of Empires II: Collector's Edition.

26 British Association of Film and Television Arts сегодня должна была вручать премию 2000 Interactive Entertainment Awards. Результаты нам пока неизвестны.

27 В конце октября выходит игра Rune, а компания «Бука» должна выпустить локализованную версию, правда пока неизвестно когда.

28 В конце месяца серия игр C&C должна была получить свое продолжение. Намечен релиз Command&Conquer: Red Alert 2.

29 Симулятор гонок на джипах 4x4 Evolution от GoD должен был увидеть свет именно в этот день.

30 В предпоследний день месяца должна была выйти давно обещанная игра Giants. Может, и выйдет, но верится с трудом.

31 Хеллоуин — праздник поклонников кровавых шутеров. Не все же им за нечистью гоняться — 31 октября нечистые силы будут отыгрываться.

Short News



• Bitmap Brothers — создатели легендарной стратегии Z анонсировали вторую часть игры уже очень давно, а первые скриншоты появились только в конце этого года. Посмотрите на них здесь: http://www.gamesdomain.com/news/3114.html.

• Компания Activision объявила о своем намерении издавать новый проект разработчика Fun Labs. Название игры, как и прочие менее существенные детали, пока объявлены не были.

• Eidos Interactive совместно с Ion Storm объявили о своем намерении выпустить SDK (Software Development Kit) для игры Deus Ex. Программа позволит геймерам создавать собственные уровни этой PPG.

• Фирма Eidos выпустила очередной видеоролик игры Project IGI, который показывает все преимущества графического движка Terraform. Скачать новое видео можно отсюда: http://www.gamesdomain.com/news/images/igi.mpg.

• Mythic Games приостанавливает развитие событий в шести своих онлайновых играх, что вызвано проблемами с хостингом на сайтах America Online и Gamestorm. Компания разыскивает новые серверы для размещения своих игрушек.

• В середине сентября Infogrames выпустила игру по популярному английскому телесериалу Big Brother. Произошло это событие как раз в тот день, когда по телевизору показывали последнюю серию.

• Группа бывших добровольцев, оказавших содействие в создании игры Ultima Online, подали в суд на фирму Origin. По мнению волонтеров, им должны были заплатить за проделанную работу.

• Один из лучших ожидаемых проектов 2000 года — игра Black&White — задерживается. Ранее разработчики планировали выпустить ее к католическому Рождеству, но вынуждены были перенести релиз на начало следующего года.

Северный expansion к игре Majesty



Судя по онлайновым сообщениям на игровых сайтах, официальный expansion к игре Majesty не будет продаваться в магазинах. Вместо этого компания Hasbro планирует реализовывать данный продукт через Internet. Представитель фирмы сообщил, что желающих приобрести add-on в магазине совсем немного, и из-за этого не выгодно ввязываться в весь механизм розничной коробочной торговли. Продукт называется The Nothern Expansion, и, как всегда, будет много новых персонажей, монстров, квестов и магических заклинаний, благодаря чему оригинальный фэнтези-мир значительно расширен. В новой версии сюжета от Microprose на Арданию (Ardania) наконец снизойдет эра мира и процветания. Враги королевства изгнаны, а местные жители получили уверенность в завтрашнем дне. И как раз в это время к северу от Ардании был обнаружен таинственный регион. Его вам и предстоит исследовать, попутно разбираясь с врагами, решая квесты и получая всяческие вознаграждения. Разработчики планируют добавить в add-on некую утилиту, представляющую собой редактор квестов, позволяющий создавать загадки как для сингла, так и для игры по Сети. Последний вариант, в отличие от первого, действительно имеет некий смысл. MG

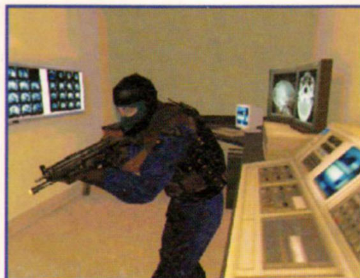






Элитная редакция SWAT 3

Игрушка SWAT 3: Elite Edition закончена и ушла в золото, а к моменту выхода журнала она, наверное, появится в продаже. Elite Edition представляет собой многопользовательскую версию известного тактического симулятора. Это не просто старая игра с парой-тройкой новых миссий, разработчики включили сюда всевозможные редакторы (редактор уровней, сценариев) и поддержку создания модификаций. Оригинальная игра SWAT 3: Close Quarters Battle также включена в Elite Edition. Создатели говорят, что новая игра значительно отличается от прежней. Появились несколько новых миссий как для сингла, так и для многопользовательской игры. Редакторы, появившиеся в Elite Edition, позволяют не только создавать новые уровни и изменять миссии, но и характеристики игровых персонажей. В общей сложности в коробочке с SWAT 3: Elit Edition будет 21 миссия. MG





Short News

• Появилась информация о начале открытого бета-тестирования игры Kingdom Under Fire. Компания Gathering of Developers приглашала всех желающих принять участие в этом процессе. Как заявляют разработчики, игрушка будет представлять собой классическую RPG.

• Два гиганта игровой индустрии, Lucas Arts и Electronic Arts, подписали соглашение, по которому EA будет издавать и распространять игры от Lucas Arts.

• Jake Simpson в апдейте своего .plan обнародовал информацию, в соответствии с которой компания Raven разрабатывает три новые игры. Детали можно почитать здесь: http://finger.planetquake.com/plan.asp?userid=jsimpson&id=14726.

• Скандинавский разработчик Unique Development Studios купил права на создание игр по популярному анимационному телесериалу Futurama.

• Take Two Interactive купила все права на издание игры The Devil Inside на территории Северной Америки. Напомню: разработки игрушки ведет Cryo Interactive.

Объявлено о продолжении Icewind Dale

Компания Black Isle Studios анонсировала свои планы по выпуску официального expansion'а к известной игре жанра RPG, которая называется Icewind Dale. Add-on будет называться Icewind Dale: Heart of Winter, и в нем компания Black Isle продолжит выкачивать деньги из своей лицензии на Advanced Dungeons & Dragons Second Adition (все права, напомню, принадлежат фирме Wizards of the Coast). В нем, как водится, новые монстры, заклинания и локации. Игра Icewind Dale: Heart of Winter основана на серии книг американского писателя R.A. Salvatore, в связи с чем сюжет expansion'а изменится в соответствии с тем, что было в книжках. Также внесен ряд технологических изменений и усовершенствований геймплея. Будет добавлена возможность играть на высоких разрешениях, а что касается геймплея, появятся специальные резервуары, в которых носят камни (gems) и заклинания. Среди новых заклинаний можно отметить Abi-Dalzim's Horrid Wilting для колдуна (wizard) и Blade Barrier для монаха (cleric). Добавится пять новых локаций и огромное количество персонажей, например Barbarian, Undead и Remorhaz. В Heart of Winter также будут новые магические вещи, в числе которых The Ring of the Will-o-Wisp, изо всех сил поливающий врагов электрическим дождем. В add-on'е можно будет своим персонажем достигать высшего уровня, нежели 22-й. Разработки ведет все та же фирма Black Isle, а значит, очень скоро мы увидим все, что нам обещается сегодня. MG



НАТО против СССР в игре Operation Flashpoint

Игра Operation Flashpoint чешского разработчика Bohemia Interactive Studio будет издаваться компанией Codemasters. Недавно найденный издатель обещает выпустить игру уже в первом квартале следующего года. Сюжетная линия игрушки построена вокруг холодной войны, которая, как вы помните, имела место в 1980-е годы между СССР и США. Перестройка Михаила Горбачева вызвала бурю недовольства у консервативно-настроенных бывших партийных функционеров, которые с оружием в руках выступили против правительства СССР. Подпольная оппозиция была настолько сильна, что Горбачев с верными ему людьми никак не мог ей противостоять, и новым правительством было принято решение обратиться за помощью к (о ужас!) NATO. Ребята из северо-атлантического альянса, не задумываясь, согласились и детально проработали Operation Flashpoint, призванную восстановить порядок в СССР. В этом месте сюжетной линии появляетесь вы — крутой спецназовец, русский, ранее проживавший в СССР, теперь же воюющий за НАТО. Игра Operation Flashpoint (по всей видимости, название еще не окончательно — на разных сайтах встречаются и другие варианты: Coldwar: Flashpoint, Flashpoint: 1984 и проч.) будет иметь встроенный редактор миссий, позволяющий создавать не только собственные уровни и боевые ситуации, но и целые кампании. Каждая игровая миссия физически представляет собой небольшой по размеру файл, который можно будет легко выложить во всемирную Сеть. Игра, по сообщению разработчиков, поддерживает как вид «из глаз», так и «из-за спины». MG







Short News

• Немецкая компания-разработчик Crytek анонсировала две новые игры — Engalus и X-Isle. Пока ведутся переговоры с потенциальными издателями, и неизвестно даже приблизительных дат выхода игр.

• В США продавцы компьютерных игр ужесточили продажу особо кровавых и нецензурных игрушкек. Отныне продукты, помеченные как mature-rated, не будут отпускаться лицам, не достигшим 17 лет.

• Компания Krome Studios открыла новый сайт игры Kat Burglar, который

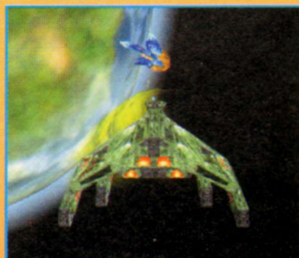


отныне расположен по адресу: http://www.kromestudios.com/games_02.htm. Игра, если не знаете, представляет собой action от третьего лица.

• Фирма Cyberlore выпустила новый квест для стратегической игры Majesty от Hasbro Interactive, который называется Wrath of Krolm. Скачать его можно отсюда: http://cyberlore.com.

• Компания Wilco Publishing выпустила очередной add-on для симулятора Microsoft Flight Simulator под названием 767 Pilot in Command.

• Вышел патч к игре Star Trek: Klingon Academy. Он исправляет некоторые



недостатки геймплея, что должно придать игрушке большую сбалансированность.

• Вышла очередная программа, очень облегчающая установку новых драйверов Open GL. Если у вас одна из следующих видеокарт: 3Dfx Voodoo, Voodoo2, Voodoo Rush, Banshee, Voodoo3, Voodoo3 3500TV, Voodoo5, — качайте утилиту отсюда: http://www.opengl.org/.

Short News

• Фирма GoD открыла сайт трилогии Blair Witch Thrilogy (http://blairwitch.godgames.com/). Первая игра, которая



называется Blair Witch Vol. 1 Rustin Parr должна была увидеть свет еще в сентябре, а остальные части обещались позже с интервалами в месяц.

• Компания Digital Illusions анонсировала свою новую игру под названием Battlefield: 1942. Это будет 3D-шутер, действия которого происходят во время Второй мировой войны.

• Sierra анонсировала разработки официального add-on'a к игре Ground Control, который будет называться



Ground Control: Dark Conspiracy. Здесь 15 новых сингл-миссий и несколько новых локаций.

• Корпорация Microsoft выпустила демоверсию игры Crimson Skies — авиасимулятора с элементами жанров action и adventure.

• Matrix Games объявила о приостановке всех разработок игры Wars of Napoleon 1805-1815 из-за проблем с контрактом Франка Хантера (Frank Hunter) — основного разработчика.

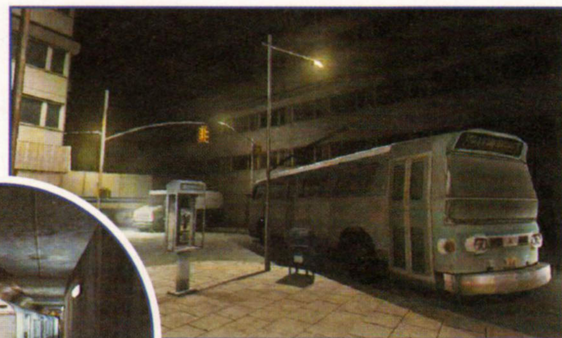
• Палмтопы из всех современных компьютеров последними подверглись заражению вирусами. Два первых вредителя называются Vapor и Phage.

• Продюсер игры Tribes 2 сказал, что возможна задержка и игра не будет выпущена в обещанные сроки. Очевидно, так оно и случится. И не стоит надеяться, что разработчики уложатся в график, раз продюсер в этом сомневается.

• В соответствии с release schedule компании Virgin, планируется expansion к игре Icewind Dale, который увидит свет в декабре.

Новый порядок в онлайновой вселенной

Модно стало в последнее время у компаний-разработчиков менять названия. Вот и фирма Insomnia, повинуясь этим веяниям, сменила название на Termite Games, но этим она преследовала и другие цели. Одновременно со сменой названия было объявлено о приостановлении создания проекта Decay в пользу другой игры, которая называется New World Order. Decay была достаточно раскручена, и, по всей видимости, разработчики хотят, чтобы про нее забыли как можно быстрее, а сами как можно скорее начинают новую жизнь. New World Order представляет собой онлайновый action, ориентированный на командную игру. Обещается, правда, несколько сингл-миссий, включенных в релиз для того, чтобы игроки освоились со всеми приемами (имеется в виду, в частности, воровство), коих найдется огромное множество и разнообразие. Каждая онлайновая миссия будет иметь свой сюжет, например, одной команде придется охранять секретную лабораторию или шикарный особняк, в то время как другая группировка этому упорно противодействует. Вся идея игры, как указано на ее новом сайте (http://www.insomniasoftware.com/), сводится к тому, чтобы дать игрокам почувствовать себя героями хорошего боевика. В жизни, как известно, это не всегда возможно. Команды будут располагать разными видами оружия, и для каждой разрабатывается определенная тактика. Выбор персонажа тоже — как всегда, у разных злых дядек будут разные возможности, равно как и показатели силы, ума и проч. Классы персонажей: sniper, tactical, explosives expert и close combat expert. Про потенциального издателя пока ничего не известно. MG





Новая игра от Cryo Interactive

Хорошо нам известный французский издатель компьютерных игр — компания Cryo Interactive — подписала лицензионное соглашение с командой DHI, по которому будет создана PC-игра по комиксам Hellboy. Персонаж известных комиксов прославился тем, что является лучшим в мире исследователем паранормальных явлений. Игрушка делается в жанре 3D-action, разбавленным большим количеством пазлов. Появилась также информация, что DHI хочет снять по Hellboy полнометражный художественный фильм — нечто навеянное X-Files и «Охотниками за привидениями». Игра будет чередовать кровавые разборки с монстрами с решением разнообразных загадок детективного характера. Среди наиболее примечательных локаций можно отметить кладбище и камеру пыток. Главный герой появился в лабораториях гитлеровских фашистов. Никто не знает, как это случилось, но говорят, что он пришел из другого измерения. Его правая рука целиком выполнена из металла и поэтому не чувствует никакой боли, а на голове можно легко увидеть следы, где некогда были рога. Несмотря на довольно экстравагантный внешний вид, парень довольно миролюбивый и пытается изо всех сил сойтись с людьми. А злая нечисть его боится страшно, чем он и пользуется. MG





Сезонная миграция девелоперов

Антон Гусаров

Странные все-таки создания эти разработчики компьютерных игр, скажу я тебе, дорогой читатель. Честное слово, чудные. И делом вроде как любимым занимаются, и индустрия, на которую трудятся, бурно развивается, и поисками хлеба насущного почти не обременены — но что-то им на месте не сидится. Все их тянет к неведомым горизонтам, и желания с предчувствиями постоянно обуревают. Вот, пожалуйста, свежий экземпляр — Бен Сметстэд (Ben Smetstad), еще летом покинувший вскормившую его BioWare и несколько недель метавшийся в поисках нового места работы, примкнул в конце сентября к Relic Entertainment. Да-да, той самой Relic Entertainment, что создала непревзойденной играбельности RTS Homeworld.



Сметстэд принадлежит к особому классу создателей игр, достижения и работу которых геймеры и журналисты очень даже хорошо замечают и чувствуют, но практически никоим образом не реагируют и не помнят. Он был и остается продюсером, причем не абы каким, а настоящим профессионалом своего дела, на чьем счету такие великолепные ролевики, как Baldur's Gate, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast и недавно вышедший Baldur's Gate II: The Shadows of Amn. Можно сказать, что за счет умелого руководства и правильных действий Сметстэда все сознательные проекты BioWare смогли получить признание, а Interplay поправила свое пошатнувшееся финансовое положение.



Необходимо также сказать пару слов и о компании, в штате которой Сметстэд нынче числится. Relic Entertainment являет собой разработчика «новой волны»: образованная три года тому назад команда не так широко известных, но, несомненно, очень талантливых девелоперов сумела не только заинтересовать матерую Sierra Studios своей Homeworld, но и довести разработку до конца, выпустить игру и получить десятки наград за свою RTS, которую многие авторитетные критики назвали не только лучшей стратегией, но даже лучшей игрой прошлого года. Однако это все в прошлом, в настоящем же — два многообещающих проекта и... Бен Смэтстед, перед которым стоит задача сделать Homeworld лучше, красивее и интереснее. Все верно, Relic создает вторую часть HW, которую будет публиковать все та же Sierra.



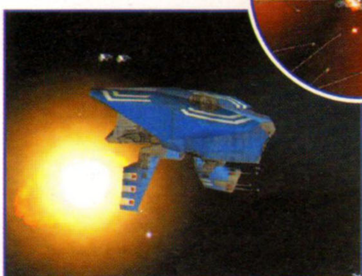
Признаюсь, когда я впервые услышал о том, что аддон/дополнение Homeworld: Cataclysm создает не полюбившаяся мне с первого взгляда Relic, а «младая, незнакомая» Barking Dog Studios, то закрались-таки в душу сомнения касательно безоблачности будущего вселенной HW. В проницательности менеджеров Sierra сомневаться неэтично (как-никак самородков из Relic отыскали ведь), но что-то душу тревожило. Теперь же, после выхода отнюдь нехилого Cataclysm и фактического подтверждения разработки Homeworld 2, изящество маркетинговых решений Sierra куда более наглядно и очевидно.

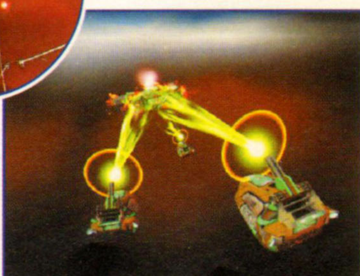
Неоспоримые достоинства и положительные отзывы в прессе



не помогли HW стать по-настоящему любимой народом игрой, коей, например, можно считать Age of Empires. Ничего плохого о проделанной сотрудниками Relic работе сказать нельзя, придраться к Sierra тоже не получается, но игра по какой-то причине не получила признания. Приглашенный (переманенный?) Сметстэд должен будет не только выяснить эту причину, но и справиться с ней. Учитывая опыт продюсера, а также умелость вверенной ему команды, смею предположить, что со своей задачей он справится. MG







Short News

• Компания Microsoft провела презентацию, на которой показала игровую приставку X-Box и опубликовала предварительный список разработчи-



ков (http://www.gamesdomain.com/news/3181.html), которые будут делать для нее игры.

• Фирма Electronic Arts анонсировала разработки игрушки Theme Park Inc. Новый проект станет сиквелом к другой игре, под названием Theme Park World.

• В октябре было проведено открытое тестирование игры Arcanum: Of Steamworks&Magick Obscura разработчика Troika Games. Избранные тестеры имели доступ к 20% игрового сингла.

• Компанией CDV Software объявлена точная дата релиза интернациональной версии игры Sudden Strike. Весьма популярная в Германии игра на мировом рынке появится 27 октября.

• Фирма Slingshot объявила о разработке нового игрового девайса для компьютерных игр. Устройство пред-



ставляет собой электронный сноуборд.

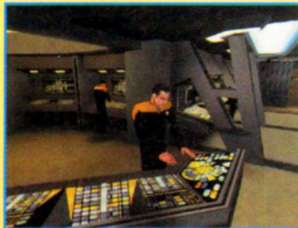
• Компания WizardWorks и австралийский разработчик Ratbag анонсировали очередную игру, которая называется Dirt Track Racing: Sprint Cars.

• Недавно проданная компания Mattel Interactive уже успела анонсировать новую игру в жанре arcade/action, которая называется Championship Surfer.

• Фирма GoD с 18 по 20 октября организовала на своем сайте мероприятие, названное Blair Witch Webfest. Разработчики и издатели трилогии игр Blair Witch в это время активно общались с игровой общественностью.

Short News

• James Monroe, ведущий програмист компании Raven, объявил о выпуске GDK (Games Development Kit) для игры



Elite Force. Программа позволяет создавать новые уровни и редактировать скрипт по своему усмотрению. Скачать GDK можно с официального сайта игры (http://www.ravensoft.com/elite-force/).

• В конце октября в продаже появилась видеокарта 3D Blaster Annihilator 2 MX от компании Creative. Задействован современный чипсет Ge Force 2 и 32 Мбайт DDR Ram. За остальной информацией зайдите на соответствующий сайт (http://www.3dblaster.com/).

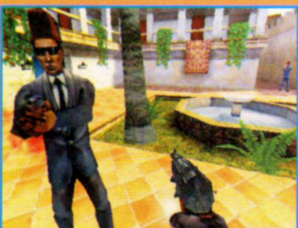
• Компания Crave Entertainment открыла официальный сайт (http://www.battlerealms.com/) стратегии реального времени Battle Realms разработчика Liquid Entertainment.

• Игра Babylon 5: Into the Fire никогда не увидит свет — теперь об этом можно говорить с уверенностью. В прошлом году Sierra прекратила



всякое финансирование проекта, а недавно фирма Havas объявила, что не собирается продавать активы Babylon 5.

• Объявлено, что игра No-One Lives Forever будет содержать в себе мультиплеер, хотя раньше разработчиками (Monolith) планировался только сингл. No-One Lives Forever появится в продаже перед Рождеством, а издавать игрушку будет Fox Interactive.

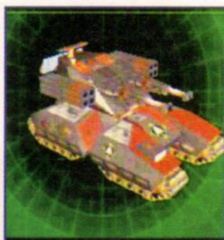


Сано

Дороже золота

Опустим печальные события экологической катастрофы, которая произошла в далеком 2240-м на планете под милым русскому сердцу названием Карреллия. Не будем рассказывать и о межклановых перипетиях, которые разделили население планеты на 8 противоборствующих содружеств. Ну и, короче, надо теперь карреллианцам дом себе новый искать, в смысле планету





какую-нибудь. Вот и разослали они в разные стороны по космическому пространству ревизоров-проспекторов. Проспекторы отличались по своей крутизне. Лучшие из них приживались на найденных планетах, развивались, соответственно все почести и регалии им и доставались, ну типа крутыми они становились. А большинство терпело серьезные неудачи и лишения.

Год 2814 — год нашего вступления в игру. Мы — новоявленный проспектор на планете, принадлежащей содружеству Бала. Прибыв на место назначения и обследовав планету, мы обнаруживаем два телепортера. Это великое откровене и самое значительное явление со времен первых проспекторов (как хорошо, что его сделали мы, а то бы куковали на какой-нибудь заброшенной планете). А немного погодя разыскиваем генератор, питающий энергией те самые телепортеры. Карреллианцы — народ смекалистый, приладили мощнейший генератор под свои нужды, и понеслась-полетела на родину телефонограмма под грифом «Совсекретно», мол, открытие, круто и все такое! Да вот незадача: проспектор с соседней планеты Фреллон сообщение перехватил, прочитал, да слюни-то у него и потекли — сам-то ничего не нашел. Вот и захотел он завладеть чудесным генератором. Суть конфликта улавливаете? Мы же тоже не дураки — генератор запросто отдавать.

И грянула война. Тут мы и приступаем к своим непосредственным проспекторским обязанностям. Надо бороться за свое выживание, ведь подмога нескоро прилетит — мы сами до планеты замороженными кучу лет добирались. Да еще и не известно, чью сторону подмога эта примет.

Так что если в кратце, то нам просто-таки необходимо организовывать собственные и захватывать неприятельские военные, промышленные и научно-исследовательские объекты, совершать научные открытия, разрабатывать и добывать полезные ископаемые, создавать новые виды вооружения с высокоразвитым искусственным интеллектом, управлять группами боевых роботов и сражаться самостоятельно. Ключевой фигурой игры, как вы уже догадались, является проспектор, то есть мы. В случае нашей гибели соответственно пиши «геймовер». Несмотря на хорошо развитые возможности управления, проспектор не шибко силен в элементарной самозащите. Таким образом, повстречавшись в чистом поле с вражьим выродком среднего или продвинутого уровня (мало не покажется), может и пасть смертью храбрых. Берегите своих проспекторов! Впрочем не стоит записывать их в штабную крысу — мы ведь способны не только отсиживаться в Генштабе, но и по планете пройтись (и даже пробежаться, сила проспектора — в быстрых ногах!). В «подвижном» состоянии он занимается захватыванием строений противника, уничтожением вражеских варботов и все тех же проспекторов. Кстати, он обладает возможностью использовать некоторые виды роботов в качестве своего транспорта. Проспектор вооружен: Red Battle Laser, Plasma Rifle, Machine Gun, а также 4 противотанковыми управляемыми ракетами, что рождает неописуемой залповой мощи ураганный огонь. И тем не менее по меркам игры он является среднесильным, хоть и скоростным роботом.



Итак, проспектор — сам себе голова. А значит, может





взвалить на свои далеко не хрупкие плечи полевое командование, например, взводом монстрообразных квазибячных роботов, а может, повторюсь, и из хорошо защищенного бункера власть показывать. Таким образом, в игре могут динамично сменяться тактико-логический режим и непосредственный «скорострельный» экшн.

Вышесказанное — лишь неполное перечисление достоинств этого чуда робототехники. Углубляться дальше не стоит, ибо полное описание возможностей проспектора займет половину журнала. Замечу лишь, что само наличие в игре такого монстра уже делает ее в хорошем смысле отличной от других.

Ясно, что один в поле не воин, придется увлечься производством роботов-помощничков. Чем мы и займемся с помощью специально оборудованных фабрик, которые сначала нужно построить. Учитывая, что классов роботов немало, каждая фабрика будет специализироваться на определенного рода продукции. Изначально любая фабрика имеет возможность выпускать только малогабаритных варботов, но в процессе усовершенствования у нас появится случай производить и более крупных особей. Сразу оговорюсь, что не стоит зацикливаться на роботах-гигантах: большой не значит хороший. В этом деле необходимо соблюдать какой-то баланс. И вообще, от качественного состава нашей армии напрямую зависят методы борьбы с врагом. Кроме того, необходимо принимать во внимание массу нюансов. Скажем, сооружения можно захватывать только маленькими ботами, в то время как стереть с лица планеты то же строение сподручнее большим монстром.

Роботы бывают двух основных классов — chassis и turret. Тип chassis представлен шагающими, гусеничными, колесными и летающими варботами. В каждой из 12 миссий будут востребованны различные комбинации бойцов. Выбор робота определяется ландшафтом, предполагаемыми действиями и пр. Например, робот-летун незаменим для преодоления водных (реки) и высотных (холмы да горы) преград. Следующий класс — turret — подразделяется на бойцовских, строительных, перевозочных и HQ-роботов. Все эти добры молодцы могут по вашему желанию быть вооружены огнеметами, пушками различного калибра, лазерами, ракетами ну и всем, чем вашей душеньке будет угодно. Также их можно оснащать разнообразными внутренними системами жизнеобеспечения.



Немаловажен тот факт, что мы не просто «колбасим» одинаковых мехов, а еще и занимаемся созданием их из разнообразных частей, пытаясь собрать оптимальный для сложившейся ситуации вариант.

Каждого робота мы можем с помощью TV-контроля взять под свое непосредственное управление. И таким образом поучаствовать в сражениях, не рискуя своим проспектором. Соответственно, есть шанс корректировать действия своих подразделений.

Но война войною, а жизнь идет своим чередом. Кроме уже обозначенных фабрик, у вас представится возможность всесторонне развивать вверенный вам регион. Так не лишним будет разрабатывать шахты и строить исследовательские центры (где вы станете заниматься компоновкой своих варботов). Не стоит игнорировать и создание оборонительных сооружений.

Можно до бесконечности перечислять интересные особенности, но, к сожалению, объем статьи не позволяет охватить все. И все же заметим, что главное достоинство игры заключается в бесчисленном количестве способов выполнения миссий. Всегда будет возможность выбрать между командованием боем со стороны и непосредственным в нем участии. Причем как в режиме от первого лица, так и от третьего. Вообще рассуждать о геймплее пока рановато, ибо демоверсия игры, содержащая только одну кампанию, позволила лишь вскользь ознакомиться с возможностями проведения сражений. Но предположим, что все будет на высоте.





Зато уже можно с уверенностью похвалить все, что касается графики, спецэффектов и озвучки. Движок вполне справляется со своими обязанностями. Роботы перемещаются по неровной поверхности планеты весьма правдоподобно (а кто из нас видел в жизни настоящего варбота?). Все объекты, а также ландшафт полностью трехмерны, и полигонов в них немерено. Тени смотрятся естественно, а динамическое освещение удалось разработчикам на славу. Но особенно меня впечатлило небо, выглядящее, поверьте, очень и очень красиво. MG

Short News



- Компания Microsoft начала продажи продукта Racing Madness Bundle, который включает в себя три игрушки серии Madness — Monster Truck Madness 2, Midtown Madness и Motocross Madness.

- Компания Codemasters анонсировала открытие нового Internet-сервера CMN, который будет использован для онлайновых игрушек. Оно приурочено к выходу гоночного внедорожного симулятора Insane.

- Вышел патч, который апгрейдит игру Unreal Tournament до версии 432. Последняя версия популярного шутера от Epic Games отличается от всех предыдущих меньшим количеством багов и сетевой совместимостью с версиями с 400 по 428. Файл лежит здесь: http://www.fileplanet.com/index.asp?section=560&file=50710

- Фирма NVIDIA, судя по всему ощущает, нехватку средств для будущих разработок. С целью исправить эту ситуацию компания планирует выпустить разные ценные бумаги на сумму, превышающую $400 тыс.

- Вышла демка игрушки Metal Gear Solid для PC. Она содержит полный объем геймплея, ограниченный по сюжету, — поиграть можно недолго, но представление о том игре, гарантировано.

- Age of Empires: The Collector's Edition ушел в золото, и, скорее всего, появится в продаже к моменту выхода журнала. Сюда вошли: Age of Empires, Age of Empires: The Rise of Rome Expansion, Age of Empires II: The Age of Kings, and Age of Empires II: The Conquerors Expansion.



А у нас...

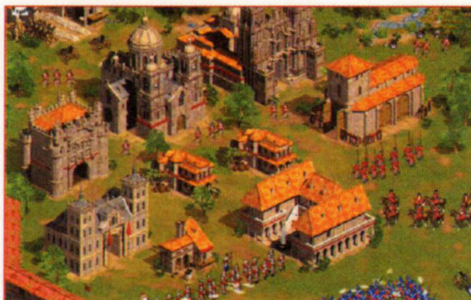
Западные разработчики вернулись из отпусков, побывали на выставке ECTS и, ощутив нехватку денежных средств, в спешном порядке принялись за свои прямые обязанности. Наобещали к Новому году кучу всего и сидят разрабатывают. Наши российские игроделы, наверное, делают то же самое, но об этом доподлинно ничего не известно. Релизов нет, а обещания крайне скудные. Однако кое-что все же имеется.



Компания «Бука», как всегда, проявляет наибольшую активность на отечественном игровом рынке. Она обнародовала приблизительный календарь выхода игр. Причем, наравне со ставшими уже привычными локализациями, наличествуют и собственные разработки. В частности, на рубеже октября и ноября должна выйти игра «Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти». Название, кроме упоминания известных персонажей, ни о чем не говорит. Поэтому скажу я. Это будет еще один буковский рисованный квест, на сей раз с уклоном в сторону «неповторимой атмосферы викторианской Англии». Как все вы помните со школы, Шерлок Холмс был весьма неглупым мужиком и с легкостью раскрывал запутанные преступления. Догадайтесь-ка, что вам придется делать в игре «Возвращение Мориарти»? Быть самым знатным детективом и криминалистом всех времен! Согласитесь, что Холмс, наверное, наиболее подходящий персонаж для квестов: все, что он делал в своей жизни (о чем достоверно известно из записей доктора Ватсона), решал загадки (puzzl'ы).



Примерно в начале ноября должна выйти игра «Орда 2». Сей проект был даже продемонстрирован на ECTS, правда, под другим, нерусским названием. Естественно, разработчики — те же ребята, которые делали первую «Орду». Клонирование Warcraft'а нынче живет и процветает, и, возможно, «Орда 2» продолжит серию графически продвинутых воркрафтов. Кстати, по этой же проторенной дорожке недавно прошли украинские программисты из компании GSC Game World. Их последний проект — стратегия реального времени European Wars: Cossacks — весьма интересна. Юниты детально прорисованы, технологию можно развивать практически до бесконечности, а бои реализованы просто прекрасно. Между прочим, в них могут принимать одновременное участие до нескольких тысяч отдельных юнитов — цифра для RTS более чем внушительная. Тем не менее в European Wars: Cossacks безошибочно узнается старый добрый Warcraft 2, ибо загадочная составляющая любой игры, называемая геймплеем, в «Козаках» с давних времен не изменилась совсем.







Компания «Никита» все еще разрабатывает игру «Железная стратегия», что уже давно не новость. Процесс этот начался в далеком сентябре 1997 года и продолжается по сегодняшний день. Правда, до недавнего времени об игре не было ничего известно, за исключением сюжета и того, что «дата выпуска будет объявлена дополнительно». В сентябре 2000-го (то есть спустя три года) игрушка была показана на ECTS, а еще немногим позже к нам в руки попала бета-версия Iron Startegy. Наконец-то мы можем хоть немного приоткрыть завесу и рассказать, что же нас ожидает вместе с выходом игры «Железная стратегия». Читайте обзор в разделе «30 дней на линии огня».





Компания Nival (как всегда, при поддержке издателя «1С») открыла международный сайт игры Evil Islands, также известной как «Проклятые земли». Сотрудники Nival связывают это событие с «шагом в сторону интеграции российского рынка компьютерных игр в мировой рынок».

Вот и все, что происходит «у нас». Показав на лондонской выставке свои достижения, российские издатели и разработчики впали в столь привычное нам состояние полнейшей стагнации. Но это ничего: все еще наладится, нам не привыкать, мы подождем... MG



А у них...

У них всегда лучше, чем у нас, — игр выходит много, попадаются и хорошие, правда, редко. По традиции к концу года активность западных издателей и разработчиков достигает своего пика, что выражается в огромном количестве релизов. Приятно, что игроделы заботятся о нас с вами, они хотят порадовать всех геймеров обилием качественных игр в канун Рождества и Нового года. За это им огромное спасибо.

Компания Sir-Tech, на счету которой такие мегахиты, как игры серий Wizardry и Jagged Alliance, в начале ноября порадует нас игрой Wizardry VIII. За время разработок этот проект оброс большим количеством слухов. Говорили, что Sir-Tech прекратила свое существование, а все наработки с потрохами были проданы другой фирме. Потом стало известно, что кучка энтузиастов все же решила сохранить Sir-Tech и закончить восьмую Wizardry. Наконец, появилось сообщение, опровергающее все слухи, но ничего нового взамен не предлагающее. Но в любом случае радует то, что Wizardry VIII будет и, скорее всего, в ноябре.







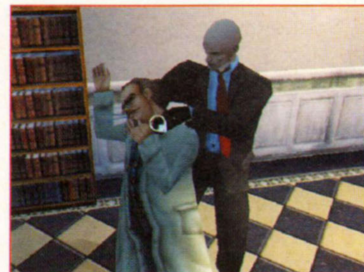
Среди квестов, показанных на сентябрьской выставке ECTS, игра Escape From Monkey Island привлекла наибольшее внимание по нескольким причинам. Во-первых, это продолжение легендарной истории про остров обезьян. Во-вторых, по словам очевидцев, игрушка эта в высшей степени красивая и привлекательная, и, наконец, от создателя — компании Lucas Arts — мы привыкли получать исключительно мегахиты. У Escape From Monkey Island есть все задатки мегахитовости, а некоторые оптимисты, увидев в Лондоне презентацию этой игрушки, сразу же провозгласили возрождение жанра квестов. Рановато, по-моему, но в последнее время все идет именно к этому.

Компания Eidos Interactive запланировала на конец осени целых два громких релиза. Первым хронологически, но не по значению, в продаже должен появиться продукт Project IGI — трехмерный шутер с незначительными вкраплениями RPG-элементов. Вам придется сыграть ключевую роль в очередном виртуальном суперконфликте между Соединенными Штатами и странами бывшего СССР. Ребята из Eidos обещают продуманный и разветвленный сюжет, который станет основным элементом игры Project IGI.



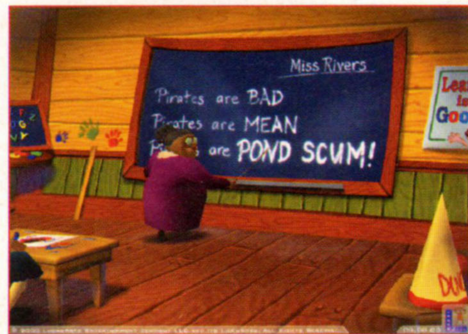


Вторая игра Hitman: Codename 47 выйдет в самом конце осени. Этот проект гораздо более ожидаемый и раскрученный. На выставке ECTS была показана одна миссия, и она оставила неплохое впечатление, вскоре вышла демка, и предвкушение окончательного релиза только усилилось, а всеобщее нетерпение достигло последней степени накала. Eidos продолжает традицию рекламирования не конкретных игр, а персонажей, появляющихся в нескольких проектах. Так было с Ларой Крофт из Tomb Raider и с Гарретом из Thief. Наемный убийца с таинственным числом 47 вместо имени станет очередным героем, вокруг которого будет построена целая серия игрушек. По крайней мере, пока это входит в планы фирмы Eidos Interactive.

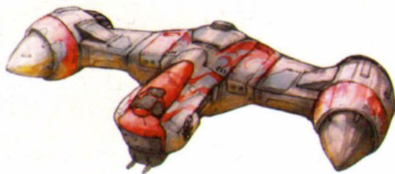


Помните самый первый симулятор роботов Mechwarrior? Лично для меня он стал первым серьезным впечатлением от компьютерных игр. В середине ноября могучая корпорация Microsoft выпускает аж четвертую часть игры, столь любимой народом. Оба сиквела Mechwarrior, увидевшие свет до настоящего времени по популярности и интересности сильно не дотягивали до оригинала, и Mechwarrior 4, скорее всего, постигнет та же участь. Но все же подождем с глобальными оценками до релиза, который, к счастью, состоится совсем скоро.

Нельзя также не отметить еще несколько игр, обещанных нам в ноябре, — American McGee's Alice от EA, Insane от Activision и Star Trek: Starfleet Command 2 от Interplay. Надеемся, что все обещанные игрушки увидят свет в заявленные сроки. Вот тогда мы с вами и поиграем. MG



Свой человек в Lucas Arts



Давным-давно жила-была игровая фирма, квесты делала. Называлась она Sierra On-Line. И все-то было хорошо, но что-то скучно стало ей новые запутанные истории придумывать, видимо, игроки попались никудышные, не нравилось им в такие спокойные игры играть, им все ревущие «Кваки» подавай да кровавые кармагеддоны. Переквалифицировалась тогда Sierra в издателя и почти не стала сама делать хорошие адвенчуры...

А тем временем, тоже давным-давно, появилась еще одна фирма — LucasArts (она происходит из далекой-далекой галактики; по качеству продукции такая же хорошая, как и Sierra, даже лучше). Квесты у нее были красивые и веселые, и становилось их все больше и больше...

Но опять прибежали «Кваки» и переманили игроков к себе. Потянулась за ними и LucasArts, придумала много «Звездных Войн», и стали все воевать, летать в космосе и в имперский флот вступать. И как увидят игроки, что на коробочке Star Wars написано, так уже и не обращают внимание, что внутри. Разленились разработчики, перестали усердствовать, и начала LucasArts становиться средненькой неинтересной фирмочкой, тоже в издатели наметилась... Тут игроки поняли, что не так, как раньше, нравятся им игры, и подняли бучу! Стали меньше за игры платить, письма обидные присылать...

И спасли компанию! Поняли большие боссы, что менять что-то надо, и поменяли... президента.

Президент новый, Саймон Джеффри (Simon Jeffery), сразу все на свой лад переделал, стал больше про новые игры рассказывать, опросы проводить, как все лучше сделать, и даже с игроками встречаться, отвечая на их многочисленные коварные вопросы. Здесь перед вами результат одной такой встречи.

Виктор Растрыгин

— Расскажите, как вы дошли до жизни такой? Как получилось, что стали президентом чуть ли не самой знаменитой игровой компании, ведь ваша первоначальная профессия, насколько я знаю, была несколько другой?

Саймон Джеффри. Да, действительно, я окончил University College в Лондоне, получил степень в биологии и даже работал по специальности первые два года — морским биологом в Греции. Но игры всегда меня захватывали, и я понял, что должен испытать себя в этой области. Проработав сначала в компании Virgin, я менее трех лет назад оказался в LucasArts. Тогда я стал директором международного отдела, а совсем недавно (и года не прошло) получил президентское кресло. Кстати говоря, мне до сих пор не верится в такую удачу, каждое утро я просыпаюсь и думаю: «Wow!»

— У вас есть какой-то совет людям, желающим работать в игровой компьютерной индустрии?

Саймон Джеффри. Это сильно зависит от уровня их подготовки... Существует так много областей: художники, дизайнеры, маркетологи... Вопрос слишком общий, на него трудно ответить. Но для того, чтобы придумывать и разрабатывать идеи, не обязательно иметь какие-то специфические знания, например в программировании. Кто угодно не может стать игровым дизайнером: это такой же талант, как и умение сочинять книги или рисовать картины. И этого нельзя достичь путем каких-то особенных тренировок.

— Как вы определяете свою задачу на посту президента? Что надеетесь сделать для компании?

Саймон Джеффри. Самое главное, чтобы компания создавала игры, в которые все хотят играть.

При этом не следует забывать о богатейшем накопленном опыте, наработках и тех качественных играх, которые LucasArts делал раньше. Это классические примеры, на них и нужно равняться. И конечно же,



Вот такой он, Саймон Джеффри, чудесным образом преобразивший компанию LucasArts, — геймер в душе, биолог по образованию и сам себе президент по должности.

LucasArts продолжит выпускать графические адвенчуры, которые сделали компании имя. Это я утверждаю с абсолютной уверенностью. Несмотря на то, что квесты не слишком популярны в Америке, у них огромное число поклонников в Европе. И нам просто нравится делать игры этого жанра.

Сейчас готовится к выходу четвертая часть Monkey Island — Escape from Monkey Island. Я восхищен тем, что это приключение получило воплощение в трехмерной графике.

А на следующей выставке Electronic Entertainment Expo мы заявим свежие квесты. Новые проекты будут как оригинальными, так и продолжениями уже вышедших игр.

— Есть люди, считающие, что Monkey Island не должна отходить от классической двумерной картинки. По их мнению, при резком технологическом изменении будет уничтожена легенда, и новая игра выпадет из общего ряда. Что вы думаете по этому поводу?

Саймон Джеффри. Абсолютно не согласен с подобными высказываниями. Нет причин, по которым легенда не может развиваться. Я не понимаю, почему мы должны топтаться на месте в то время, как весь мир движется вперед. И еще раз повторю: меня очень впечатляет то, как выглядит Escape of Monkey Island в 3D.

— А что вы можете рассказать о сюжете MI4? Может, нас ждет какой-нибудь сюрприз, например главный злодей LeChuck в игре не появится?

Саймон Джеффри. Нет, в Escape from Monkey Island по-прежнему будет LeChuck. А рассказывать о сюжете я не буду. Играйте и смотрите, до выхода игры осталось не так много времени.

— А есть ли планы на продолжение истории про «Остров Обезьян»?

Саймон Джеффри. Если четвертая часть будет хорошо продаваться, весьма вероятно.

— Переключимся на другую тему. Еще один замечательный проект LucasArts — 3D-шутер Episode I: Obi-Wan. И всех волнует, когда же он появится в магазинах. На сайте указан срок выхода — осень 2000 года, но многие игровые журналы пишут, что релиз перенесен на 2001 год. Какова вероятность, что Obi-Wan задержится? Как бы то ни было, я думаю, лучше подождать и получить идеальную игру.

Саймон Джеффри. Вероятность переноса сроков на начало 2001 года имеется. Команда усиленно работает над проектом, и Obi-Wan с каждым днем становится все лучше и лучше. Но все-таки выход игры может быть отодвинут на следующий год, хотя утверждать это абсолютно точно мы не можем.

— А что вы могли бы рассказать про Episode I: Obi-Wan? Это действительно будет Jedi Knight 2 (лучше сказать, Dark Forces 3) или нечто иное, похожее, например, на Episode I: The Phantom Menace?

Саймон Джеффри. Нет, Obi-Wan не такой, как The Phantom Menace.

Игра во многом следует традициям Jedi Knight. Она является следующим поколением трехмерных шутеров нашей компании и построена на новом современном движке. Для героя игры Оби-Вана разработана система, позволяющая ему выполнять множество движений, практически все, что способен сделать человек в реальности. И мы до сих пор доводим движения до совершенства.

— А правда ли, что в игре будет возможно самому придумать движение для Оби-Вана? Каким-то образом его задать и потом использовать?

Саймон Джеффри. Это для меня новость. Такого не планируется, хотя кое-что близкое будет.

— Какие основные сложности в работе над этим 3D-экшином?

Саймон Джеффри. Я думаю, самое трудное — оправдать ожидания игроков... Вот почему мы хотим, чтобы все наши игры были «вылизаны» настолько, насколько это возможно.

— Еще одна трехмерная игра, вышедшая почти одновременно с Jedi Knight, привлекла большое число поклонников, хотя и не выглядела достойно в техническом отношении. Речь про Outlaws. Будет ли продолжение этого компьютерного вестерна? Ведь теперь у вас появится отличный движок.

Саймон Джеффри. Пока нет. Компания всегда планирует выпуск игр на большой период времени, и в существующих Outlaws 2 не значится. По крайней мере, без оговорок. Хотя обсуждение вопроса ведется, и есть множество хороших идей.

— А можно узнать, на какой срок рассчитан выпуск новых проектов? И сколько времени проходит с момента определения игры в разработку и ее публичным объявлением?

Саймон Джеффри. Сейчас имеется план на несколько лет вперед. А что касается новых проектов, то это происходит по-разному. Например, игры BioWare могут быть объявлены через три месяца, это связано с достигнутыми договоренностями. Игры, разрабатываемые внутри компании, обычно находятся в производстве от 12 до 24 месяцев, прежде чем о них узнает общественность. Так что это говорит о том, что в любой момент времени у нас имеется множество игр в разработке, о которых мы еще не объявили. Кроме того, новые идеи могут существовать на протяжении нескольких лет и находиться в предварительной проработке от трех до шести месяцев до того, как получат зеленый свет.

— А эти новые игры по-прежнему делятся на две равные части — квесты и игры по «Звездным войнам»?

Саймон Джеффри. У нас не так много квестов и игр по вселенной «Звездных войн», чтобы их распределять таким образом. Мы говорим об играх по «Звездным войнам» и просто с оригинальным сюжетом. Последние могут относиться к любому жанру, им не обязательно быть графическими адвенчурами. Однако план выпуска действительно устанавливает, что 50% всех игр будут по мотивам «Звездных Войн».

Сюда входят проекты, которые относятся к Episode II, хотя мы будем сопровождать второй эпизод меньше, чем это было с The Phantom Menace. Мы многому научились после выхода первого эпизода, что принесет пользу нашим будущим играм. Мы поняли: фанаты хотят видеть новые сюжеты, а не внимать очередному пересказу фильма.

В этом отношении интересен совместный с BioWare проект — Star Wars RPG. В нем мы предложим много всего интересного фанатам «Звездных Войн» и LucasArts. И это самая первая игра во времена войн ситов четыре тысячелетия назад. В ней вселенная «Звездных войн» предстанет в необычном и совершенно неисследованном виде.

— Как вы думаете, какая следующая большая революция будет в игровом мире?

Саймон Джеффри. Возможностей тут не одна. Например, сейчас появилось новое поколение игровых приставок. Им понадобится два или три года, чтобы проявить себя по-настоящему, полностью показать свой потенциал. Лишь начинается освоение области онлайн-игр, и возможности Internet еще не до конца используются. Компания LucasArts будет развивать оба направления. Мы хотим, чтобы наши игры достигли всех перспективных платформ. Уже сейчас игры разрабатываются почти для всех приставок, и многие из них сразу для нескольких. Есть также проекты, которые уже вышли для какой-то системы ранее, а теперь переносятся на другую, например Jedi Power Battles для Dreamcast или Indiana Jones&Infernal Machine для Nintendo 64. Возможно, на консолях появятся Obi-Wan и Escape from Monkey Island, мы рассматриваем такую возможность, поскольку считаем, что обе игры будут работать на приставках так же хорошо, как и на PC.

А для ветви многопользовательских онлайн-игр мы уже объявили о начале совместного проекта с создателем EverQuest — компанией Verant Interactive.

— В самом начале вы упомянули, что просто одержимы компьютерными играми. Можете рассказать о своих предпочтениях? Какие игры для вас самые любимые? Какой жанр считаете своим?

Саймон Джеффри. Любимая игра у меня не постоянна. Это звание то достается одной игре, то переходит к новой. У LucasArts я обожаю оригинальный X-Wing, а из серии Monkey Island — вторую часть. Что касается жанра, то я не выделяю никакой. Мне нравятся игры всех направлений.

— А во что вы играете сейчас?

Саймон Джеффри. В Diablo II.

— Надо же! Ведь это игра конкурирующей фирмы! Почему вы играете в нее?

Саймон Джеффри. Причин здесь две: во-первых, я геймер, а во-вторых, всегда полезно знать конкурента.

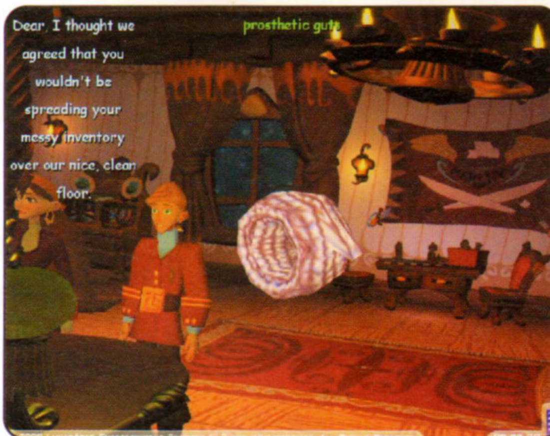
— А во что вы играете по сети? Может быть, в какую-нибудь игру своей компании?

Саймон Джеффри. Нет, в игры LucasArts через сеть я пока не играю. Но с выходом Obi-Wan ситуация может измениться. Я рассчитываю поиграть в эту игру с другими людьми. Сейчас провожу много времени в онлайн, играя в EverQuest.

— Ну что ж, видимо, это только до выхода онлайновой ролевой игры по Star Wars. Будем ждать ее с нетерпением, как и другие проекты LucasArts.

Саймон Джеффри. Я надеюсь, все получат удовольствие от игр, которые мы делаем.

По материалам чата с Саймоном Джеффри 5 и 6 сентября 2000 г. MG



Издержки семейной жизни: уже и на пол ничего бросить нельзя — видите ли, чистый он до невозможности, ни плюнуть, ни наступить, ни лишнюю вещь положить. Только сидеть и наслаждаться видом.



Super Bombad Racing — пример новой концепции многоплатформенных игр. Эти гонки для детей и фанатов «Звездных Войн» разрабатываются сразу для DreamCast, PlayStation 2, PC и Macintosh.



Приставки всегда были основной платформой для игр, но сейчас они переживают второй подъем популярности. Неудивительно, что LucasArts вовсю разрабатывает и активно продвигает игры для Sony Playstation 2 и других консолей. Вот скриншот из игры Starfighter для PS2.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

...Или вот Blair Witch 2. Ну что это за игрушка! Не игрушка, а джангл-клапан какой-то. Не знаю, что это такое, но очень похоже. Эконом-класс. Что вот они ею сказать-то хотят? Что мужики ходят и по репе, по репе? Это мы и без них знаем! Это в каждой игрушке мужики ходят и по репе.

Нет чтобы сделать игрушку, где бы репы ходили и по мужику, по мужику! Тянул дед репку, а та возьми и ка-а-а-а-ак выскочи! И громоподобным голосом МУЖИИИИК! ААААА! И в лес сразу юрк. Такая вот репа. Копирайт. Evil Repa and the Vent of Delusions. Издатели, прошу в очередь.

А потом можно смело делать expansion pack. Типа: Evil Repa and the Vent of Delusions: Unknown Depths of Insanity. Разница, собственно, минимальная: вместо деда репу может вытаскивать, например, баба. Плюс добавляется один уровень: репа бежит через речку. Но играть снова надо с самого начала. Потом, понятное дело, выходит еще целый ряд расширений: про внучку, про Жучку, про кошку, мышку и Петра Петровича Кащенко. Представляете, сколько денег может принести такой незамысловатый ход умному и решительному издателю-разработчику? Нет? А вот клевые парни из Blizzard знают! Потому и делают «расширение» «Дьяблы».

Так вот и живем. С ноябрем вас.

Полковник


Morrowind


Mafia

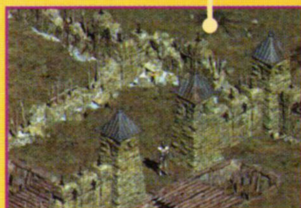

Black & White

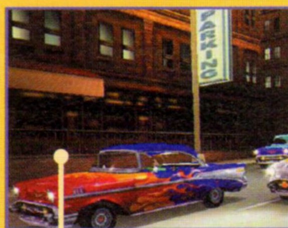
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Diablo II: Lord of Destruction

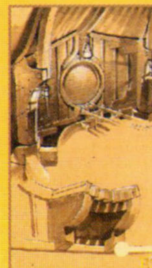
Как любой нормальный expansion-pack, Lord of Destruction сможет похвастаться ранее неизвестными уровнями, ценными предметами и новыми монстрами, шмыгающими тут и там. Однако наиболее интересным дополнением к миру Diablo II являются два новых героя: Убийца и Друид.





Motor City Online

Изменяется и настраивается в игре буквально все. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и заканчивая настройкой рессор и подвески — перебрать можно весь автомобиль.

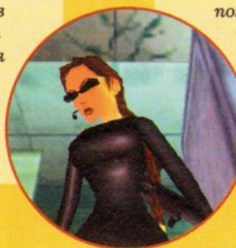


Myst III: Exile

Мир игры делится на пять независимых уровней-веков, каждый из которых отличается уникальным дизайном и стилистикой головоломок. В то же время все головоломки можно будет решать в каком угодно порядке и какими угодно способами.

Tomb Raider Chronicles

...Кто откажется посмотреть на похороны Лары Крофт? А с этого и начнется игра. Потом ее друзья соберутся в кружок и начнут делиться воспоминаниями. Четыре сюжета, которые будут извлечены из коллективной памяти, разительно отличаются друг от друга.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Мистерия нумер три для третьего тысячелетия

Myst III: Exile

Я совершенно не помню тот день и даже год, когда впервые уселся перед светящейся мордой агрегата, который окружавшие меня люди называли компьютером. Причем не простым, а персональным, хотя персон, работавших за ним, насчитывалось несколько десятков-двадцатков. С большой натяжкой машину можно было назвать персональным компьютером строго засекреченного НИИ. Попасть в учреждение удавалось, лишь миновав строгого вахтера, словно сфинкс обожавшего загадывать посетителям загадки. Впрочем, на сакраментальный вопрос: «Куда идете?» — было достаточно ответить: «Туда!» После этого оставалось лишь дорваться до электронного портала и, вставив диск с игрой, отправиться в мистическое путешествие. Происходило оно в мире, получившем название Myst.

Иван Помидоров

Паспорт

Myst III: Exile
Жанр: квест
Разработчик: Presto Studios, Inc.
Издатель: Interplay Productions
URL: http://www.myst3.com
Дата выхода: I квартал 2001 г.

Когда Рэнд и Робин Миллеры забабахали игру, которую, не мудрствуя лукаво, обозвали первым и последним пришедшим в голову словом Myst, они и не подозревали, что создали одну из самых популярных компьютерных вселенных всех времен и народов. Подтверждением этого может служить тот факт, что, выпущенная сначала на фруктово-яблочном Mac'е, а затем и на овощном PC, игра мистическим образом ухитрилась продаться в количестве 5,5 миллионов копий. Конечно, скептики и прочие хорошо информированные оптимисты начнут бубнить, что успех игры объяснялся всего лишь великолепной графикой, поскольку в те доисторические времена вершиной художественного мастерства долго считался аляповатый Doom. Но мы-то с вами прекрасно понимаем, что реальные причины этого совсем иные. У Myst вся соль оказалась не только и не столько в графике, сколько в удивительном геймплее, который полностью переносил путешественников на загадочный остров, где им предстояло в гордом одиночестве искать ответы на вопросы: «Кто я?», «Зачем я?» и «Куда я?»



Как же хорош мистический остров с высоты птичьего полета. Для полного счастья еще бы перемещаться по нему, как птице...

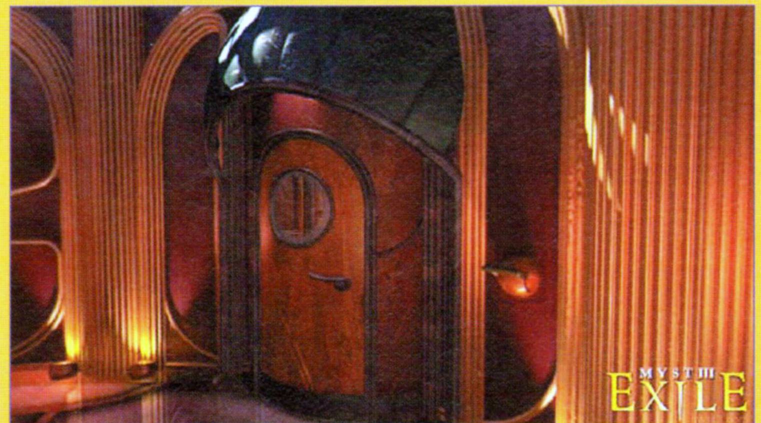
Спустя четыре года после выхода игры, когда даже самые медлительные путешественники смогли сбежать с мистического острова, компания Cyan, созданная братьями с пивной фамилией Миллер, выпустила продолжение Myst — Riven. Новый проект был не менее глобальнее своего предшественника и ухитрился продаться 4 миллиона раз.

Конечно, нет ничего удивительного в том, что, почувствовав острый дефицит психоделии, компьютерные дельцы решили заняться разработкой очередной, третьей по счету, серии Myst'а. Удивительно то, что отцы-основатели вселенной Myst'а не примут в новом проекте никакого участия.

В настоящее время Cyan ведет работы над игрой RealMyst, которая будет представлять собой real-time-версию оригинального Myst, созданную на базе 3D-движка собственной разработки. Однако в связи с тем, что братья Миллеры принимают на работу только тех, кто может в условиях, приближенных к боевым, доказать свою искреннюю любовь к пиву Miller, коллектив компании до сих пор является крайне небольшим. Поэтому было решено, что если третья часть Myst и будет создаваться, то уже другой компанией.

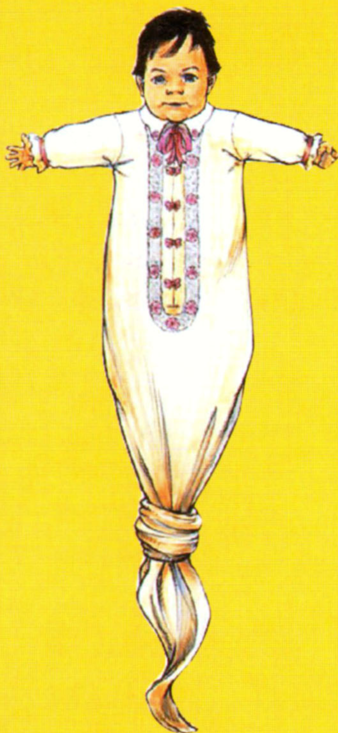
Вообще, разработчики изо всех сил стараются сохранить в новой игре дух, который могли обонять все посетители Myst или Riven. С точки зрения стилистики Myst III: Exile идет точно в фарватере своих предшественников.

Этой другой фирмой оказалась Presto Studios, Inc., чей сериал Journeyman Project по своей сути был очень близок к творению Cyan. По-быстрому накропав предложение, в котором, помимо указания того, какая у них замечательная компания, Миллерам были



Хотя очень похожие лифты сегодня можно встретить во многих дорогих домах, только этот способен доставить вас в психоделическое царство.

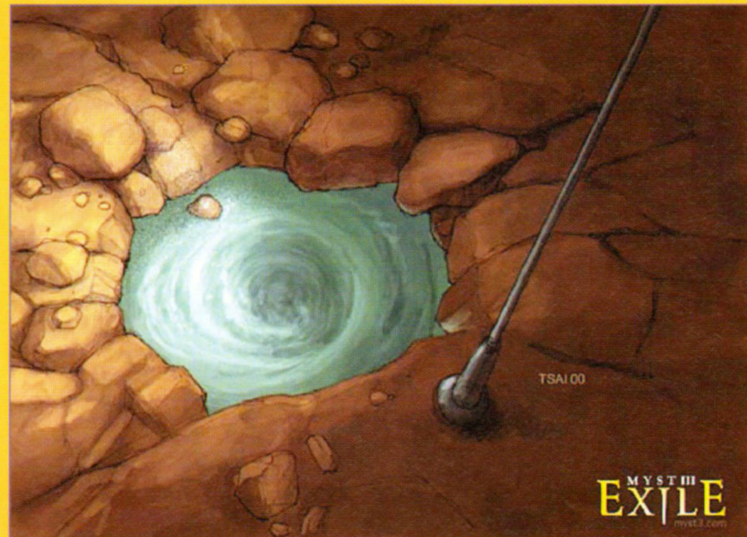




Мало того, что младенцы обладают отвратительной привычкой постоянно гадить, так этот еще и летает, судя по всему. Поэтому в местах его обитания рекомендуется пользоваться зонтом.

предложены бочка варенья и корзина печенья, Presto Studios, Inc. добилась того, что Myst III был отдан им на откуп.

Первым вопросом, которым озадачились новоявленные разработчики мистического мира, стало графическое оформление проекта. Объективно говоря, идеальной оказалась бы графика, качество которой определялось бы по формуле: (Myst+Riven) x требования нового тысячелетия. Разумеется, при этом Myst III: Exile должен был бы быть игрой, в которой все события происходят в реальном времени. Даже на тех компьютерах, что использовались для путешествий по первому Myst'у. Следует отметить, что разработчики Presto Studios Inc., по их же собственным словам, добились решения такой задачи. Хотя игра и сочтет личным оскорблением попытку установить ее на 386-ю персоналку (были раньше такие агрегаты, представляющие собой несколько усовершенствованные счеты), число «300» все-таки смогло затесаться в системные требования Myst III: Exile. Планируется, что для того, чтобы совершить путешествие в мистический мир изгнанников, будет достаточно машинки перемещений с процессором Pentium 300.



Все-таки природа берет свое. Даже в мистическом мире. Иначе зачем здесь этот унитаз?

последним достижениям которой оживают роскошные картины мистики третьего тысячелетия. Однако на этом нововведения в графическое ядро игры не заканчиваются.

Перемещаться в Myst III: Exile путешественникам придется все так же — по заранее определенным маршрутам от точки к точке. Но теперь, очутившись в том или ином месте, они смогут досконально

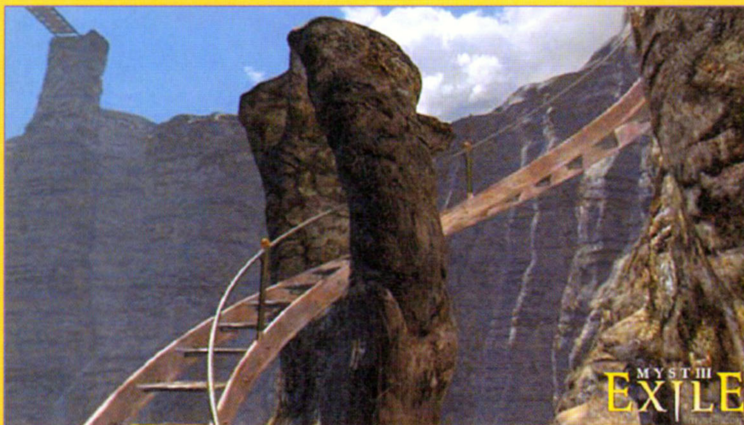
Мир игры разделят на пять независимых уровней-веков, каждый из которых будет отличаться уникальным дизайном и стилистикой головоломок.

Вообще, разработчики изо всех сил стараются сохранить в новой игре дух, который могли обонять все посетители Myst или Riven. С точки зрения стилистики Myst III: Exile идет точно в фарватере своих предшественников. Благодарить за это следует в первую очередь программку 3D Studio Max, с помощью первых версий которой в стародавние времена создавались сказочные пейзажи и благодаря

но осмотреть его, крутясь, словно волчок вокруг собственной оси. Более того, один из дизайнеров Presto Studios, почувствовав себя добрым феем, предложил предоставить игрокам возможность смотреть вверх и даже вниз. Художники не поленились и воплотили такую прогрессивную мысль в жизнь. Для этого они отрендерили каждый пейзаж и натянули их на виртуальные кубы, в центр которых

и предстоит попадать отважным искателям приключений на собственные мягкие части тела. По замыслу разработчиков, такое хитроумное решение позволит игрокам почувствовать себя «полностью окруженными мистикой». Они уже потирают лапки в предвкушении того, какие головоломки, способные перекорежить и окончательно запутать наши нежные извилины, появятся в игре в результате этих графических извращений. Впрочем, в 100%-й оригинальности упрекнуть разработчиков, к сожалению, не получится. Дело в том, что многие технологические решения уже применялись в последней серии Journeyman Project. Однако если изменить своим принципам и таки отдать долг справедливости, то стоит отметить, что если в Journeyman Project во время осмотра панорамы местности разрешение графики резко снижалось, но в Myst III: Exile разработчики обещают ликвидировать столь гадкое явление.

Но не графикой единой живы компьютерные игры. Ребята из Presto Studios не хотят создавать просто красивое слайд-шоу. Имен-

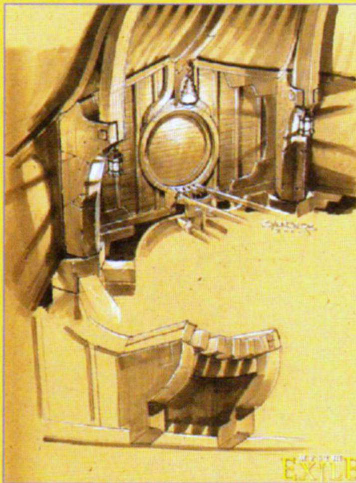


Глядя на этот кадр, начинаешь понимать, в честь чего в воспаленных мозгах творческих личностей появлялись видения «Лестницы в небо».



До вершины еще далеко, а уже не хочется никуда дальше идти. Хочется просто стоять и любоваться скалами.

но поэтому в течение полутора лет весь коллектив компании дружно рубился в Myst и Riven, с тем чтобы досконально выявить сильные и слабые стороны обоих проектов и взять от них в Myst III: Exile все самое лучшее. Главной особенностью оригинального Myst являлось то, что загадки в нем были четко привязаны к психоделическому острову. К сожалению, в большинстве игр жанра головоломки не слишком сильно связаны с событиями, проистекающими в них. Не говоря уже о логичности тестов на IQ. Довольно часто весь процесс прохождения сводился к следующему: «Если я сломаю здесь веточку, то смогу позвонить по телефону на другом конце города». Что же касается Myst, то все головоломки в нем легко и непринужденно вписывались в игровой мир. И тщательное изучение острова позволяло прийти к очевидным выводам, что необходимо делать на том или ином этапе путешествия.



Песчаная буря шутя разметала все то, что давило нас прошлою ночью. А теперь это все придется собирать обратно. Чтобы продолжить путешествие.

Если же обратить пытливый взор на Riven, то в нем можно без труда заметить нелинейность сюжета. В том случае, если объемов серого вещества не хватало, чтобы решить возникшую проблему, можно было смело отправляться на разборки с другими загадками, не забивая себе голову всякой ерундой. Однако такой плюс одновременно являлся и минусом. Мир Myst был разделен на пять временных периодов. Когда игрок находился в определенном веке, то все его действия относились к этому же времени. В Riven же все было взаимосвязано. Поэтому для того, чтобы найти необходимый предмет, довольно часто приходилось пересекать вселенную Myst'а.

А теперь попробуйте догадаться, что из всего вышеперечисленного ожидает нас в Myst III: Exile. Мир игры разделят на пять независимых уровней-веков, каждый из которых будет отличаться уникальным дизайном и стилистикой головоломок. При этом всю информацию, необходимую для успешной победы сил добра над силами разума, игроки смогут найти в пределах одного века. В то же время, как и Riven, Myst III: Exile окажется нелинейным проектом, то есть все головоломки можно будет решать в каком угодно порядке и какими угодно способами, вплоть до подглядывания в солюшны.

Немало внимания разработчики уделили и сюжету грядущего хита. И в Myst, и в Riven игроки оказывались в странном, сюрреалистическом мире, не имея ни малейшего понятия, что, как и зачем им делать. Для кого-то этот факт был еще одним доводом за гениальность создателей игры, но более приземленные личности испытывали определенные трудности в начале приключения. И поскольку основную массу игроков составляют представители интеллектуального большинства, то сценаристы Presto Studios решили снабдить их необходимой информацией в самом начале приключений и объяснить, что необходимо сделать в первую очередь.

Разработчики постарались угодить всем. С одной стороны, они пытаются сохранить атмосферу мистики, насквозь пропитывавшую Myst и Riven, с другой — сделать игру доступной для максимально большего числа игроков.

Таким образом, разработчики постарались угодить всем. С одной стороны, они изо всех сил пытаются сохранить атмосферу мистики, насквозь пропитывавшую Myst и Riven, с другой — сделать игру доступной для максимально большего числа платежеспособных игроков. Что у них получится? На сегодняшний день это, пожалуй, главная загадка уходящего тысячелетия. MG



Диагноз

Когда-то игра Myst вызывала буйные помешательства у тысяч игроков. Многие из тех, кто попадал в ее мир, уже никогда не возвращались обратно. В память о них создается продолжение культового проекта — Myst III: Exile. И в самом начале третьего тысячелетия у нас появится возможность самим заглянуть в омут мистики и психоделии.

Сорви голову сорвиголове!

Desperados

Иван Помидоров

Если совершить небольшой экскурс в историю индустрии компьютерных развлечений, то в 1998 году можно заметить появление игры, которая, коль уж говорить без лишнего пафоса, безусловно стала одним из самых заметных событий уходящего тысячелетия. Речь идет о знаменитой стратегии доселе никому не известной компании Pyro Studios. Этот проект, сочетавший в себе элементы настоящих головоломок с тактикой ведения боевых действий небольшим отрядом хороших головорезов, стал настоящей революцией в жанре. Разработчики не возражали по поводу таких эпитетов. Ведь что нас привлекает в лести? Конечно же, правда. Однако высшая оценка того, что игру признали, — это появление ее клонов. Вот и у Commandos: Behind Enemy Lines скоро будет близкий родственник — Desperados, его разработкой занимается немецкая контора Spellbound.

Паспорт

Desperados
Жанр: стратегия в стиле «вестерн»
Разработчик: Spellbound
Издатель: Infogrames

 http://www.desperados.com

Дата выхода: I квартал 2001 г.

Поскольку проект толстых бюргеров является персоно-ориентированной стратегией, то выводы о его схожести с Commandos напрашиваются сами собой. Глобально игры будут отличаться лишь сюжетом. В первой из них события происходят во время Второй мировой войны, а во второй — в прошлом веке на диком, не поддающемся дрессировке Западе. Что касается самого игрового процесса, то в Desperados он будет практически точной копией Commandos. В распоряжение





Ничто так не возвышает человека над толпой, как виселица. Через несколько минут кто-то возвысится. Конечно, если на помощь не придут Купер сотоварищи.



Представление началось. Гнусный воришка стащил мыло, без которого церемония повешения не может завершиться. В погоню за негодяем бросаются все зрители.



Несмотря на то, что события игры происходят на Диком Западе, расположенном по адресу 3-я Галактика в Тентуре, планета Земля, вода в речке почему-то зеленые...

игрока попадут шесть персонажей. Разумеется, каждый из них будет обладать уникальными талантами, которые призваны облегчить им жизнь на протяжении 24 миссий. Понятия не имею, много ли знают о жизни бесстрашных ковбоев потомки Гете и Шикльгрубера. Но лично я считаю, что вершиной ментального и физического развития является способность пить виски прямо из самовара, а затем из всех пяти стволов любимого попавал бить, точно попугаев, усеивающих небо. Впрочем, рассчитывать на то, что в Desperados игрокам встретится герой, обладающий сразу всеми столь ценными навыками, не приходится. Поэтому для того, чтобы добиться победы над всеми гадкими противниками, придется заставлять гордых ковбоев сражаться рука об руку, дабы объединить их возможности. Вот здесь-то и пригодится опыт, накопленный на протяжении боев за освобождение Европы.

Впрочем, в действительности все не так, как на самом деле. В отличие от Commandos с самого начала виртуальным генералам не будут доступны все персонажи, которыми они смогут руководить в игре. Вместо этого им придется начать дико западные приключения в роли Джона Купера — мрачного охотника за бандитскими головами, обладающего на удивление здравым умом, ясной памятью и отвратительным запахом виски из пасти. И на протяжении первых миссий события будут вращаться вокруг нахождения и спасения остальных членов ковбойской бригады.

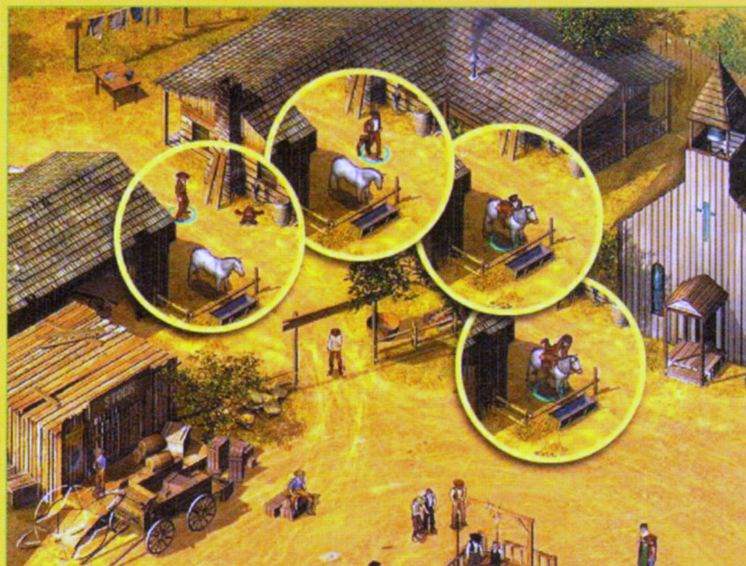
К сожалению, разработчики не хотят раскрывать все карты или хотя бы поделиться детальной информацией об их новом проекте. Поэтому нам пришлось заглянуть в гости к издателям будущей игры, где мы и получили во временное пользование досье на нескольких персонажей Desperados.

Номером первым оказался уже упоминавшийся выше Джон Купер. Именно он — ключевая фигура в новом мире. Поскольку уже долгое время Купер работает на должности убийцы убийц, то нет ничего удивительного в том, что он отличный боец и собутыльник. В то же время старина Джон единственный, кто может завалить противника, используя для этого лишь собственные конечности. Избиение врагов не слишком эффективный способ их нейтрализации по сравнению с расстрелом. Однако, пока супостаты находятся в отключенном состоянии, их можно надежно изолировать от общества или просто запихать подальше от собственных глаз. Помимо всех вышеперечисленных достоинств, Джон Купер обладает здоровым ножом, с помощью которого замечательно перерезаются веревки и глотки. При этом наш отважный герой питает слабость ко всякого рода техническим штучкам, которые пытается использовать везде где, только можно, а еще лучше — где нельзя. Так, он постоянно таскает с собой часы с мелодией, периодически выполняющие функцию таймера.

Напарницей Купера станет Кейт О'Хара, профессиональный карточный шулер. Поскольку эта дама, безусловно, мила и симпатична, то ей без труда удается очаровывать врагов, всего лишь поправляя свои чулки с дырками на коленях. После этого пораженный в самое сердце противник готов пойти ради нее на что угодно, даже в пешее эротическое путешествие. Такой замечательной способностью партнерши будут пользоваться все без исключения члены команды. Как только взгляд вражеского сластолюбца сфокусируется на бедре Кейт, он не будет в состоянии реагировать уже практически ни на какие внешние раздражители. Поэтому компаньоны гражданки О'Хары смогут спокойно заниматься своими делами. Помимо чулок и подвязок в число инструментов, с помощью которых юная картежница станет расправляться со злодеями, входит небольшое зеркальце, позволяющее ненадолго ослеплять врагов, при условии наличия на небесах солнечного фонаря. Наконец, Кейт будет мусорить картами, разбрасывая их на своем пути,



Разработчики не скрывают, что в игре появятся 25 видов вражеских героев, у которых будет не только отличное зрение, но и не менее замечательный слух.



А вот так выглядят этапы похищения пони. Пока народ любуется подготовкой к казни, нормальные герои добывают себе транспорт.

что поможет благородным ковбоям заманивать своих противников в ужасные ловушки.

Третий персонаж, о котором нам стало известно, — Сэм. Этот герой любит взрывы. По-настоящему большие взрывы. Иными словами, Сэм признанный специалист по динамиту. После того, как он что-нибудь перекусит, как настоящий сапер, он всегда задумывается: «Е-мое, что ж я сделал?!» Впрочем, несмотря на это, Сэм так до сих пор и не воплотил в жизнь поговорку: «Одна нога здесь, другая там». Помимо того, что он единственный человек в команде, который может обращаться со взрывчаткой, к числу его уникальных умений относится способность связывать врагов, вырубленных Купером. Сэм также не дурак пошутить. Для этого он всюду таскает с собой ядовитого ужика, с помощью которого вносит веселье и радость в жизнь своих товарищей по оружию.

Наконец, последним, о ком нам удалось добыть информацию, стал Док. Как вы можете догадаться, этот персонаж обладает способностью лечить героев, пострадавших во время стычек со злобными гангстерами. Вообще, как представитель гнилой интеллигенции, доктор является довольно творческой личностью. Например, он в состоянии снять с себя плащ и сделать из него чучело, которое будет в течение некоторого времени отвлекать врагов. Плюс к этому Док увлекается химией и фармакологией. В результате его жутких экспериментов на свет появляются самые разнообразные газы — от слезо-парализующих до нервно-веселящих. Причем все они проходят обязательные испытания на противниках.



Все-таки своеобразное чувство юмора у негров. Попросили его отвлечь внимание местных гангстеров, так он поджег целую телегу с коноплей. Теперь сюда не только местные, но и вообще все бандиты Запада стремятся.

Джон Купер обладает здоровым ножом, с помощью которого замечательно перерезаются веревки и глотки. При этом он питает слабость к техническим штучкам, которые использует везде, где только можно, а еще лучше — где нельзя.

Конечно, это далеко не все участники проекта Desperados. Однако об остальных положительных персонажах разработчики пока предпочитают не распространяться. Зато они не скрывают, что в игре появятся 25 видов вражеских героев, у которых будет не только отличное зрение, но и не менее замечательный слух. Так что до тех пор, пока хорошие ковбои не найдут шапок-невидимок и войлочных тапочек, им придется стараться перемещаться по своему Дикому Западу как можно более незаметно и бесшумно. Иначе игра закончится слишком быстро...

Педантичные немцы работают над Desperados уже полтора года и грозятся закончить проект к началу будущего тысячелетия. Станет ли игра хитом или из нее получится лишь посредственный клон Commandos? Это науке неизвестно. Тем не менее хочется верить, что отчаянная попытка сытых и спокойных бюргеров вырваться на просторы Дикого Запада увенчается успехом. MG

Диагноз

После того, как с помощью отважных спецназовцев из Commandos: Behind Enemy Lines мы навели некоторый порядок в военной Европе, пора отправляться в путешествие на Запад. Назад во времени. Ведь необходимо же в конце концов превратить Дикий Запад в домашний? Если вы с этим согласны, то новая игра Desperados вам, безусловно, понравится: фактически это те же Commandos, но лишь в ковбойском обличье.

Черные начинают и не кончают. Белые тащатся.

Black & White

Кого вы назовете самым известным человеком Соединенного Королевства Великобритании и Северной Ирландии? Шекспира, Агату Кристи или Сида Вишеса? А может быть, Питера Молине — лучшего в мире дизайнера компьютерных игр? Давайте предположим, что вы ответили последнее, и станем развивать эту тему дальше.

Иван Помидоров

Паспорт

Black & White

- **Жанр:** стратегия
- **Разработчик:** Lionhead Studios
- **Издатель:** Electronic Arts
- **URL** www.lionhead.co.uk/shocked/bw.html
- **Дата выхода:** I-II квартал 2001 г.

Долгое время будучи гордостью знаменитой Bullfog, Молине успел принять участие в ряде проектов, сделав компанию одним из ведущих английских разработчиков, а себя — «лучшим дизайнером по обе стороны Атлантики». «Творите о себе мифы. Все Боги начинали именно так»,— любил повторять Питер. И, создав вокруг себя порядочную кучку слухов, он ушел из Bullfog, создав собственную компанию Lionhead Studios, где закипела работа над одним из самых многообещающих проектов будущего года — игрой Black & White.

События игры станут разворачиваться на небольшом, размером с Австралию, островке под названием Эдем, или просто Рай. Здесь игрокам предстоит впервые ощутить себя в шкурке Бога, конечно, при наличии таковой у жителей высших сфер. Разбуженные к жизни молитвами нескольких аборигенов, заблудившихся в джунглях, раскинувшихся, словно море, широко, юным Богам предстоит стать опорой и надеждой целого дикого народца. Однако в самом начале черно-белого процесса в поклонниках у высшего существа будут ходить всего пара потерявшихся человек. Но ведь вся сила Бога зависит от того, сколько людей употребляют религиозный опиум в его





Черепаха-мутант, посланная самим Богом, пришла наводить порядок в отдельно взятой хижине. Народ благоразумно разбегается.



Разработчики не скрывают, что в игре появятся 25 видов вражеских героев, у которых будет не только отличное зрение, но и не менее замечательный слух

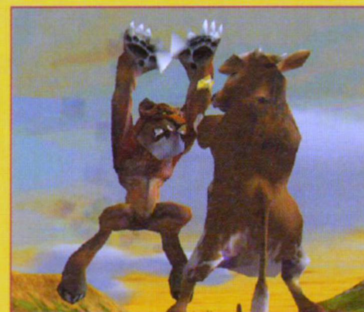
честь. Поэтому первым делом необходимо отвести заблудившихся грибников домой, где последние моментально организуют культ имени БогаКоторыйВывелНасИзЛеса, попутно вовлекая в секту своих односельчан. Но по-настоящему могущественным Бог становится лишь тогда, когда в его честь строители строят Храм, а мужчины — своих детей, жен и, конечно, тещ.

В качестве Бога игроки смогут влиять на жизнь аборигенов во всех ее проявлениях: во время рыбалки, распивания пива, сна и даже воспроизводства потомства. Отец нации может быть добрым существом, которое помогает своим подопечным по мере необходимости, а может вести себя и как последний или первый (в зависимости от того, что будет взято за начало координат) негодяй: сурово наказывать рабов и вообще выступать с позиции силы, а кто не согласен — тому в глаза вилы. Интересно, какую линию поведения выберете вы?

В Black & White присутствует очень хитрая структура миссий, которая постепенно будет раскрывать историю этого мира по мере того, как игрок станет прогрессировать в своем божественном ремесле. У Бога всегда имеется возможность проигнорировать тот или иной вызов его могуществу, однако в случае успеха награда может превзойти все ожидания. Например, одно из первых заданий в Black & White будет касаться розыска пропавшего мужа. Будучи старым и больным, этот не слишком умный человек отправился прогуляться за пивом, да так и сгинул. Его жена, соответственно, устремляет к Богу молитвы, чтобы он помог ей отыскать любимого супруга до того момента, как тот помрет от передозировки жигулевским пойлом. В зависимости от настроения игроки могут разыскать муженька и вернуть его в деревню, где радостная женщина увеличит их силу, посвятив себя служению «доброму Богу». Если же у виртуальных божеств болит голова, а в оплавленных ртах образовалась спальня кошек, то за беспокойство по такой мелочи вполне возможно выволочь женщину из деревни и перемолоть ее валунами, а после этого бросить ее тело перед мужем, чтобы тот умер от разрыва сердца (случится он от горя или счастья — другой вопрос). Как вариант можно-таки вернуть мужа в деревню и убить у порога родного дома. В этом случае наградой Богу станет многократно выросший страх народа.

Таким образом, любая ситуация в Black & White имеет массу решений. И среди них нет правильных или неправильных. Есть те, которые нравятся или не нравятся Богам. Именно Богам, а не Богу. Ведь на райском острове за власть станут бороться целые орды небожителей. А это значит, что игрокам необходимо стараться как можно быстрее становиться всемогущими, словно олигархи, дабы не дать конкурирующим Богам переманить на их сторону родных верующих.

Не будучи склонным к высокопарным высказываниям, скажу, что графический движок Black & White на сегодняшний день является одним из лучших. Морские волны, качающиеся на ветру деревья, звенящие от града пустые бутылки, валяющиеся на живописных склонах, сотни людей, занимающихся своими делами, — все это можно увидеть в игре одновременно. При этом качество изображения находится на высочайшем уровне. В этом можно убедиться, взяв в свою божественную руку любой предмет, осмотрев его со всех сторон и зашвырнув куда подальше, когда интерес к нему пропадет.



В детстве я долго мучился вопросом: если кит полезет на слона, то кто кого победит? Теперь понятно, что все это было ерундой. Тигр и корова — вот настоящие титаны.

В качестве Бога игроки смогут влиять на жизнь аборигенов во всех ее проявлениях: во время рыбалки, распивания пива, сна и даже воспроизводства потомства.

По словам разработчиков, движок Black & White постоянно изменяет разрешение и детализацию, чтобы поддерживать достойную частоту кадров. Разумеется, на дохлой машине игроки, несмотря на всю свою божественность, не смогут насладиться ни облаками, ни отражениями в воде, ни колышущимися кустиками одуванчиков. Тем не менее свои положенные 20 кадров в секунду они получат.



Пока все спят, невидимая рука Бога ловко шарит между елками. Может быть, найдет что-нибудь полезное.



Да, белые люди не умеют прыгать. Зато полосатые тигры скачут не хуже кенгуру. Особенно если их простимулировать божественным образом.



Добрый Бог выставил своего любимого орангутанга на охрану деревни. Интересно, просидит он до рассвета или уснет?

Конечно, приятно, когда тебе поклоняются, почитая за высшее существо. Еще приятнее, когда все это еще выглядит красиво. В такие моменты хочется сделать что-нибудь этакое, чтобы все ахнули. В Black & White для этого предназначена система заклинаний, которых в игре будет насчитываться многие сотни. Практически все они станут попадать в руки Богов в результате побед над конкурентами или выполнения тех или иных просьб трудящихся. Некоторые заклинания являются позитивными по своей природе, например такие, как производство зерна для борьбы с голодом, в то время как другие направлены на борьбу с вражескими Богами.

Стоит сразу сказать, что пользоваться своей силой игроки смогут лишь в зоне собственного влияния. Однако это не значит, что вести разборки с врагами можно будет только на своей территории. Так всегда есть возможность наколдовать плохую погоду, а затем сдуть грозовые облака на землю соседей.

Все колдовство в Black & White будет осуществляться с помощью мыши. Например, просто сделать какую-нибудь небольшую гадость можно всего лишь проведя мышкой по воображаемому кругу. Ну а для того чтобы сотворить что-нибудь глобальное, придется рисовать каббалистические символы. При этом чем точнее игроки станут рисовать магические каракули, тем более мощным будет результат.

Уже на ранних этапах игры Боги получат возможность приучать маленьких животных. Маленьких относительно гигантских монстров, разумеется. Первыми из наймитов животного мира окажутся тигр, обезьяна и корова. С помощью нехитрых процедур игроки смогут легко и непринужденно влиять на поведение своих подопечных. Хотя, конечно, будет довольно проблематично заставить тигра пастись на вересковом лугу, а корову — лазить по деревьям и грозно рычать.

С самых первых дней присутствия на райском острове Богам придется учить своих подчиненных выживать в этом безумном, безумном, безумном мире. Если зверюшка увидит, как игроки время от времени подбрасывают своему народу закуску и выпивку, то и сами станут вести себя дружелюбно по отношению к жителям окрестных деревень. Но в том случае, если Бог будет злым и жестоким, то следует ожидать, что через некоторое время все его стада также нальются злобой и ненавистью ко всем и вся. Иными словами, речь идет о том, что животные в Black & White ведут себя точно так же, как и их Хозяин. Им нравится буквально все, что делает Бог. И если во время игры виртуальный небожитель засунет в дисковод компакт-диск с любимой музыкой, то все зверюги буквально кинутся в пляс.

Когда в игре в одном месте и времени окажутся хотя бы два существа, принадлежащих разным конфессиям, столкновения между ними не избежать. Оригинальная система битв в Black & White является пошаговой и во многом напоминает Final Fantasy: каждый игрок имеет несколько секунд, чтобы выбрать атакующий или защитный прием, после чего драка продолжается. Впрочем, разработчики разбавили пошаговость неплохой дозой реального времени. Причем в PC-версии игры будет предусмотрена возможность выбора типа боевых столкновений.

Любая ситуация в Black & White имеет массу решений. И них нет правильных или неправильных. Есть те, которые нравятся или не нравятся Богам



Праздник в самом разгаре. Скоро тигра начнет расчленять корову. Только бы на дома никто из них не рухнул...

Важным является еще и тот факт, что подопечные животные игроков не могут быть убиты, однако выходят из драки, вплотную приблизившись к смерти. Забавно, что разработчики посчитали, что шрамы странствий украшают не только мужчин, но и животных. Поэтому в Black & White все монстры будут носить на своих боках следы былых сражений. Причем страшные раны будут постепенно рубцеваться и превращаться в очаровательные шрамики. Так что, увидев искалеченного поросенка или даже таракана, знайте — перед вами опытный боец.

По мере того, как будет увеличиваться могущество Бога и количество его приверженцев, станет расти и Храм. В этом сооружении можно будет не только полюбоваться картой острова — оно открывает доступ в дома верующих. На протяжении всей игры божьи твари будут постепенно обживать свои гнезда. Боги смогут полюбоваться тем, как полки в домах станут заполняться милыми безделушками, на стенах будут появляться картины, а возле балконной двери станут скапливаться батареи пустых бутылок. Трогательно, черт возьми!

Вообще-то я планирую жить вечно. Пока получается. Но вот получится ли у меня стать Богом, пока не знаю. Но в любом случае испытать себя в этом качестве я смогу. Благодаря черно-белой игре Black & White. MG



Судя по бодрому и цветущему виду волчонка, он еще ни разу не участвовал в серьезных драках. Но это дело времени — священная война вот-вот начнется.



Одинокий тигр патрулирует почти безжизненную деревню — никто не хочет жить в этом страшном месте.

Диагноз

Все очень просто. По своей сути Black & White это такая же ролевая игра, как и Zelda или Final Fantasy. Однако в ней есть одна совсем небольшая особенность. Вместо того, чтобы играть каким-нибудь одним персонажем, винтиком в механизме Истории, вам предстоит примерить на себя доспехи Бога. Вы всегда хотели выяснить: каково быть небожителем? Теперь у вас появился шанс узнать это на собственном опыте.



Один на всех и все на одного. Бедный Дьявол...

Diablo II Lord of Destruction

Иван Александров

Blizzard Entertainment на удивление пафосная компания. Не могу припомнить случая, чтобы хотя бы об одном своем новом проекте она объявила в спокойной обстановке, без лишней помпы, воспользовавшись вместо нее простым ручным насосиком. Вот и демонстрация публике логического продолжения блокбастера ролевой направленности Diablo II состоялась не где-нибудь под сенью кактусов ботанического сада, а на выставке ECTS 2000.

Паспорт

Diablo II Lord of Destruction
Жанр: action-RPG
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
URL www.blizzard.com/diablo2exp
Дата выхода: II-III квартал 2001 г.

Почему-то разработчикам не понравилось название нового проекта, которое буквально вертится на языке, — Diablo II Expansion Pack. Поэтому к настоящему времени руководство Blizzard решило остановиться на более благозвучном имени для продолжателя дел Дьявола Нумер Два — Lord of Destruction. В грядущей поделке грандов импортного игростроения события, завершившие четвертый акт игры, получат свое более чем логическое развитие. Средневеково-мистические приключения начнутся непосредственно после финального сражения в Diablo II и выльются в пятый, заключительный акт второй серии мыльной оперы. После чего с чистой совестью, отмытыми руками, почищенными зубами и выполненными домашними заданиями можно будет ожидать анонсов о самом Diablo III. Но все это будет очень не скоро. И посему давайте посмотрим на то, что появится перед нами просто через длительный промежуток времени.

События в Lord of Destruction будут крутиться вокруг братана самого Дьявола — Баала. После того, как его родственник пал в битве с легионами игроков, взращенных Blizzard, он шустро свалил на север, в горы, где жили страшные, но симпатичные варвары вперемежку с мишками, мышками и прочими снежными людьми. Впрочем, отправился Баал туда вовсе не для того, чтобы научиться кататься на горных лыжах или хотя бы просто попеть песни под мандолину у костра менестрелей-альпинистов. Вместо этого он, путешествуя по северу с своими ордами монстров, искал могущественный Мировой Камень, охраняющий мир живых от адских сил.

Появившись в Lord of Destruction, игроки застанут Баала за очень интересным занятием — осадой городка Харрогат. Как и положено нормальным необразованным жителям Средневековья, они с самого начала так и не смогут понять, зачем брату покойного Дьявола понадобился какой-то сказочный кирпич, если его нельзя ни выпить, ни положить с собой в постель. Однако, здраво рассудив, что если столь могущественное существо, да еще и злодейской направленности, ищет эту вещь, то определенная ценность у нее все же имеется, виртуальные борцы со злом ринутся в бой, дабы испортить все планы гадкого чудовища и заполучить камешек себе.

> **!**
> *Как любой нормальный expansion-pack, Lord of Destruction сможет похвастаться новыми уровнями, ценными предметами, разбросанными на них, и новыми монстрами, шмыгающими тут и там. Однако наиболее интересным дополнением к миру Diablo II являются два новых героя: Убийца и Друид.*

Разумеется, как любой нормальный expansion-pack, Lord of Destruction сможет похвастаться новыми уровнями, ценными предметами, разбросанными на них, и новыми монстрами, шмыгающими тут и там. Однако наиболее интересным дополнением к миру Diablo II являются два новых героя: Убийца и Друид.

Убийца, кстати, женского полу, относится к Ордену Магов, основанному после трагедии, разыгравшейся по вине Бартука и Хоразона. Вспомнив о будущем 1937 годе, члены Ордена придумали себе замечательную миссию. Ею стал контроль за чистотой рядов колдунов-волшебников. То есть Убийцы следили за тем, как бы какой-нибудь недобросовестный маг не продал душу злым силам или еще каким-либо образом не получил взятку от мерзких адских созданий. Для того чтобы достойно справляться со своей задачей, орденоносцы трени-



Праздник вот-вот начнется: осталось только получить задание и отправиться выполнять очередной квест.

ровали исключительно те способности, которые никоим образом не были связаны с демоническими силами. Таким образом они пытались исключить любую возможность влияния на них приспешников Князя Тьмы. Существуя втайне от всего мира, Убийцы от души радовались тем слухам и историям, которые о них ходили, бегали и прыгали в обществе: ведь даже самые могущественные волшебники практически ничего не знали об Ордене. Тем не менее одно упоминание о таинственных бойцах заставляло морально неустойчивых магов моментально забывать о всех своих нехороших планах и в ужасе вновь становиться примерными фокусниками.



Слабый пол вновь оказался на высоте сильного потолка: двое монстров уже начинают потихоньку удобрять собой землю, еще двое готовятся к ним присоединиться.



Старушка, удивительно похожая на ведьму, обещает банку варенья и корзину печенья за решение одной небольшой проблемы с соседским монстром.

Как это ни удивительно, но Убийцы сами не используют магию как таковую. Изредка они применяют в воспитательных целях предметы, заряженные энергией стихий, однако все же предпочитают концентрироваться на развитии способностей обычного человеческого существа — мыслительных процессах и навыках рукопашного боя. Кстати, Убийца окажется единственной героиней Diablo II, кто сможет сражаться сразу двумя видами оружия.

Друиды, живущие в северных лесах Скогслена, развивали свои магические таланты независимо от своих восточных коллег-волшебников и практически не пересекались с Орденом Убийц. Фактически они работали королями-воинами своих племен, живя в каменных башнях, увитых плющом и виноградной лозой. Причем обитали они в этих жилищах, как правило, в одиночестве, изредка выползая из своих берлог, чтобы попугать в лесу сов да погонять русалок в ближайшем пруду. Это было весело и несложно, поскольку Друиды обладали способностями управлять живыми существами, да и вообще силами природы. Будучи большими знатоками и ценителями растительного и животного мира, Друиды всячески преследовали некрофилов в своих землях и ратовали за здоровую жизнь во всех ее проявлениях.

Возможно, самым замечательным умением лесных колдунов является их способность превращаться в любое животное, за исключением динозавров и бегемотов. Во-первых, им не удается трансформироваться, потому что те давно вымерли, а во-вторых, из-за несовместимости климатов северного Скогслена и района Лимпопо. Так или иначе, но благодаря такому таланту Друиды имеют возможность практически постоянно подглядывать за делами, творящимися в их кланах. Знание того, что любой ежик может через секунду превратиться в могущественного колдуна, уберегает людей от многих безрассудных поступков: они не пытаются разводить котят (два котенка на ведро воды) и не обрывают шишки с живых елок.

Несмотря на некоторый уклон в гринписовость, Друиды являются признанными специалистами во всех видах магии. Умение управляться со стихиями позволяет им контролировать огонь, землю и ветер. Связь с живой природой дает им возможность управлять зверюшками и растениями, вызывая к себе на помощь ястребов и волков в случае столкновения с врагами или даже виноградные



Почетного караула у сказочного мавзолея нет, да и трибун на нем не видно, но один посетитель засветился-таки на переднем плане. Не иначе цветы принес.

лозы при резком наступлении похмелья.

Если вас заинтересовали новые персонажи Diablo II, то, пожалуйста, запомните, что, хотя вы и сможете начать Lord of Destruction, пройдя все четыре оригинальные части, испытать силу, ловкость и умения Убийцы и Друида в пятом акте получится лишь завершив ими все предыдущие четыре.

Наряду с безусловно положительными героями в Diablo II Lord of Destruction появится и целая куча новых злодеев. Например, демоны-минотавры представляют собой неподконтрольных никому зверюг, которые сражаются сами по себе, плюя с высокой останкинской колокольни на своих адских товарищей по оружию. Минотавры являются мастерами рукопашного боя. Однако их удары не только наносят героям физические увечья, но и лишают их магических сил.

Бок о бок с человеко-быками станут сражаться Надсмотрщики. Основным оружием этих огромных кровожадных предводителей орд является плетка-семихвостка наподобие той, которой Карабас-Барабас гонял деревянного мутанта Буратино. С помощью своего инструмента Надсмотрщики



Несмотря на некоторый уклон в гринписовость, Друиды являются признанными специалистами во всех видах магии. Умение управляться со стихиями позволяет им контролировать огонь, землю и ветер.



Одинокий рыцарь охраняет вход в замок. Импровизированный Кремль вот-вот подвергнется нападению.





Лица стерты, краски тусклы… Побывали здесь вуглускры! Или еще какие-нибудь чудища… В любом случае живых свидетелей не осталось.



Откуда дровишки? Да с крыши, вестимо. Братан, слышь, хозяев рубит, а я отвожу…

смогут познакомиться с «суицидальным отрядом». Новейшие монстры, слепленные Баалом, отличаются своей незаметностью, быстротой перемещения и удивительной для их размера прочностью, чему в немалой степени помогают костяные наросты, покрывающие их противные тушки.

Борьбу с супостатами обещает значительно облегчить целая куча новых вещиц, которые старые герои получат в Diablo II Lord of Destruction. Так Амазонка сможет примерить на себя новые бронированные варежки, Паладину достанется щит, Некромансер наверняка не преминет похвастаться волшебной палочкой, инкрустированной черепами, Волшебнику достанется



Диагноз

Что может ожидать фанатствующий игрок от набора дополнительных миссий, монстров и новых героев для своей любимой игры? Примерно то же самое, что и человек, страдающий с утра абстинентным синдромом, — от бутылки прохладного пива. Конечно же, речь идет о вновь обретаемом смысле жизни.

поддерживают соблюдение субординации в адских отрядах, а также заставляют несчастных монстров превращаться в ходячие бомбы и в лучших традициях камикадзе взрываться вместе с врагами. Кроме этого, монстроначальники, будучи в хорошем настроении, могут прямо на ходу исцелять подчиненных, вновь и вновь направляя их на битву с добром.

Борьбу с супостатами обещает значительно облегчить целая куча новых вещиц, которые старые герои получат в Diablo II Lord of Destruction. Так Амазонка сможет примерить на себя новые бронированные варежки, Паладину достанется щит.

В Diablo II Lord of Destruction положительным героям предстоит столкнуться и с Реанимированной Ордой. Костяк ее, равно как и мышцы, и сухожилия, составляют убитые рыцари, воскрешенные Баалом в его гнусных целях. Более здоровые, чем больные быки, и еще более агрессивные, чем старые добрые скелеты и зомби, эти живые трупы представляют очень большую опасность как в дальнем, так в ближнем бою.

Наконец, благодаря новому проекту Blizzard виртуальные варвары-маги-убийцы и прочая, прочая магическая сфера, ну а Варвар будет вынужден довольствоваться родовым шлемом.

Как видите, добавлений в игру хватает. Будем надеяться, что им удастся схватить игроков за душу и еще некоторое время удерживать их во Вселенной Diablo II. MG

О тех, кто и сейчас живее всех живых

Mafia

Иван Помидоров

Mafia является новым проектом компании Illusion Softworks, которая отлично себя зарекомендовала еще несколько лет назад, создав знаменитый военный симулятор на тему Второй мировой войны — Hidden & Dangerous. Теперь ребята решили еще немного копнуть в прошлое и перенестись в 1930-е годы. Именно в этом времени гангстеров, сухого закона и полусладкого вина разворачиваются события в Mafia. Классический сюжет позволил разработчикам взяться за написание игры, в которой можно будет встретить безумные автомобильные погони, заказные убийства, ограбления банков, пьянки под джазовую музыку и все остальное, что ассоциируется у вас с теми веселыми годами.

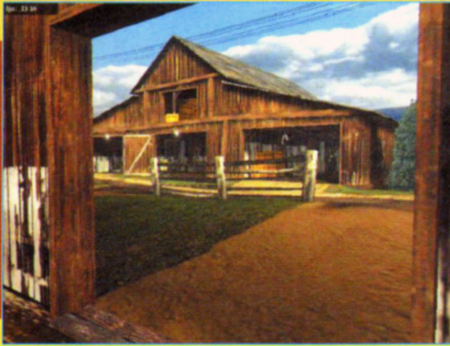
Паспорт

Mafia
Жанр: 3D-action
Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: Talonsoft
URL www.mafia-game.com
Дата выхода: не раньше, чем будет закончена

В Mafia Illusion Softworks используют LS3D — движок собственной разработки, который планируется также взять и для Hidden & Dangerous 2. С его помощью разработчикам удалось создать огромный город, который представляет собой гремучую смесь из Чикаго и Нью-Йорка образца 1930-х годов. Именно в этом местечке, названном Lost Heaven, игрокам предстоит провести лучшие годы своей бандитской жизни. Хотя по поводу сроков я, возможно, погорячился. Впрочем, если повезет, то несколько часов на улицах криминальной столицы виртуальной Вселенной вам все-таки удастся продержаться. И тогда, возможно, из простых тружеников вы и выбьетесь сначала в шестерки, а потом и в тузы гангстерского мира.

В качестве простого пролетария Тони, который работает таксистом, чтобы окончательно не пролететь, игрокам придется подождать совсем немного до тех пор, пока у них появится шанс кардинально изменить судьбу. Согласившись подвез-

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР



Несмотря на вполне деревенский пейзаж, дело тем не менее происходит в черте города. И полное отсутствие коров и прочей живности тому свидетельство.



Улица как-то внезапно опустела. А вот подозрительные бочки никто не забрал. Не иначе они пустые или в них заложена взрывчатка.



Для того чтобы перекрыть какую-нибудь не слишком оживленную улочку, достаточно поставить посреди нее какой-нибудь автомобильчик. И засада готова.

ти нескольких мрачных людей, аккуратно смахивавших на бандитов, таксист и сам не заметил, как оказался втянутым в ограбление банка. Оказалось, что его услугами решила воспользоваться одна из самых знаменитых Семей города. К сожалению, после такого инцидента Тони потерял свой автомобильчик, зато нашел предложение от гангстеров, которых здорово восхитило его водительское мастерство. Не долго думая, однако для порядка поломавшись, бывший таксомоторист согласился некоторое время поработать на романтиков большой дороги.

Городок Lost Heaven, по словам разработчиков, сможет похвастаться площадью в 12 очень квадратных миль. Конечно, они будут вдоль и поперек исполосованы транспортными артериями, где станут постоянно носиться рычащие чудовища, оборудованные двигателями внутреннего сгорания. При этом, имея хороший автомобиль, проехать из конца в конец города удастся за 5-7 минут реального времени. Впрочем, помимо дорог, в населенном пункте планируется построить кучку небоскребов высотой до ста этажей и великое множество домиков поменьше. Причем фешенебельные кварталы будут соседствовать с мебельными фабриками, а между кладбищами и пастбищами не сможет найти разницы даже опытный скаут-следопыт. Для того чтобы бандиты не путались в городе, пытаясь ориентироваться по названиям улиц и прочим бесполезным ориентирам, в Mafia он поделен на кварталы. Причем сразу ясно, что разработчики производили деление не по понятиям, а по справедливости : в одном и том же районе могут находиться и роскошные особняки, и не менее роскошные негритянские гетто. Причем, стоит отдать должное Illusion Softworks, многие здания, которые вы увидите в игре, являются точными копиями реальных сооружений.

Вообще дизайнеры компании заявляют, что в своей игре они воспроизведут американский город 1930-х годов с идеальной точностью. Престарелые гангстеры, ухитрившиеся дотянуть до нынешних времен, с удивлением узнают смоделированные по фотографиям здания банков, кинотеатров, церквей, пожарных станций и прочих объектов городской инфраструктуры. В результате игрокам не придется плутать по лабиринтам одинаковых улиц, пытаясь понять, где же они сейчас находятся. Избежать этого им помогут оригинальные сооружения, которые встречаются в Mafia буквально на каждом углу.

Перемещаться по этой ожившей красоте игроки смогут либо на своих двоих, либо на чужих четырех — в Mafia будут представлены 60 моделей автомобилей, относящихся к тому гангстерскому времени. К сожалению, пока неизвестно, получит ли Illusion Softworks право использовать реальные названия машин. Но, по крайней мере, всем своим внешним видом последние будут напоминать всевозможные «хадсоны», «бьюики» и «кадиллаки». Помимо облика, разработчики обещают взять от реальных прототипов еще и физическую модель. Так что опытные водители смогут без труда разобраться в управлении машинами и по-быстрому въехать на вершину криминального Олимпа. Ну а те, кто, как и я, не являются механиками и даже не знают, какой стороной отвертки надо забивать гвозди, получат возможность по достоинству оценить систему повреждений автомобилей. Ведь в игре несчастные машины станут страдать буквально по каждому поводу. Даже сбитый пешеход будет оставлять на них свои отметины, не говоря уже о более серьезных противниках. При этом стоит отметить, что в зависимости от того,

Дизайнеры компании заявляют, что в своей игре они воспроизведут американский город 1930-х годов с идеальной точностью в результате игрокам не придется плутать по лабиринтам одинаковых улиц.

на какой скорости произошла авария, будет страдать и сам водитель.

С точки зрения развития сюжета Mafia является обыкновенной

Хотя господину, отдыхающему на кровати, и сделали предложение, от которого он не мог отказаться, он принял неправильное решение.





Безусловно, Lost Heaven — гнилой городишко. Но даже в нем почему-то парковки, судя по отсутствию собирателей дани, бесплатные.





Вскрыть сейф удалось всего лишь с помощью одного компьютерного помощника.



Именно так почти 70 лет назад выглядело логово среднестатистического гангстера.

только статические объекты, но все без исключения персонажи. Художники Illusion Softworks не поленились и отлично анимировали лица героев и антигероев, заставив их даже артикулировать в полном соответствии с правилами английского языка. К сожалению, в игре нельзя будет подойти к любому прохожему и завязать с ним непринужденную беседу или хотя бы шнурок. Если игрок захочет пообщаться с каким-нибудь персонажем, то тот ответит всего лишь набором стандартных фраз. Впрочем, если, по сюжету, собеседники будут знать, что теперь Томми является профессиональным гангстером, то их вежливости и учтивости смогут позавидовать придворные английского королевского двора. Вообще, в Mafia насчитывается 50 героев, которые принимают самое активное участие в развитии сюжета.

Во многих миссиях игрокам придется действовать полигон об полигон с NPC (Non-Player Character). Например, Томми нужно будет проникнуть в логово вражеской Семьи и выкрасть рецепт безалкогольного виски. В такой ситуации без помощи компьютерных персонажей просто не обойтись. Один из помощников пойдет вместе с героем внутрь здания и пытается открыть сейф, в то время как второй будет ждать их в машине у выхода. Соответственно, когда вражеские боевики станут возвращаться в свое гнездо, водитель подаст сигнал к отходу. Впрочем, он может и не успеть...

Диагноз

Mafia, безусловно, выделяется из всего ряда стандартных и не очень 3D-боевиков. Не будучи слишком перегруженной бестолковой стрельбой, она предоставляет возможность испытать себя в скоростном автослаломе на улицах города 1930-х годов. Эта игра позволит виртуальным бандитам найти себя: они смогут стать пешеходными боевиками, отчаянными водителями или просто гибридами первых двух разновидностей.

линейной игрой. Однако не спешите расстраиваться и расчетверяться. Миссии очень разнообразны, и все они происходят в различных частях города. Дополнительный динамизм в игру вносит тот момент, что, помимо гангстеров, вам предстоит общаться с полицией. Причем, как и в родной стране, полицейские в Lost Heaven отнюдь не отличаются благородством. Конечно, они могут похвастаться кристально чистой совестью, но только и исключительно потому, что ею не пользуются.

Как в любом нормальном гангстерском боевике, в Mafia в распоряжение игроков поступит серьезный арсенал. В первую очередь рекомендую обратить внимание на автомат Tommy, который был замечательно изображен все в тех же Hidden & Dangerous. Было бы странно, еслибы разработчики не воспользовались в новом проекте столь славными результатами старых трудов. Среди другого оружия можно отметить Colt 1911, S&W model 27 MAGNUM и любимое оружие современных боевиков — дробовик с лазерным прицелом в виде дуршлага и красной лампы за ним. Впрочем, за эту сторону игры можно не переживать. Illusion Softworks славится тем, что всегда предоставляет в распоряжение бойцов роскошный выбор самых разнообразных приборов для убийства. Наверняка в Mafia эта традиция будет продолжена.

А убивать в новой игре придется много. И в самых разных местах. Для того чтобы игрок мог с чистой совестью замочить какого-нибудь бандита в грязном сортире, внутреннему убранству всех помещений в игре было уделено особое внимание. Благодаря новому движку в Mafia новоявленные гангстеры смогут заглянуть абсолютно в любое строение и поразиться тому, насколько идеально подобраны текстуры и все детали интерьера. Стиль 1930-х годов соблюдается разработчиками не только в архитектуре, но и в мельчайших деталях, касающихся обстановки во всех помещениях игры. Подобное внимание объясняется еще и тем, что почти половина событий будет происходить на закрытых уровнях.

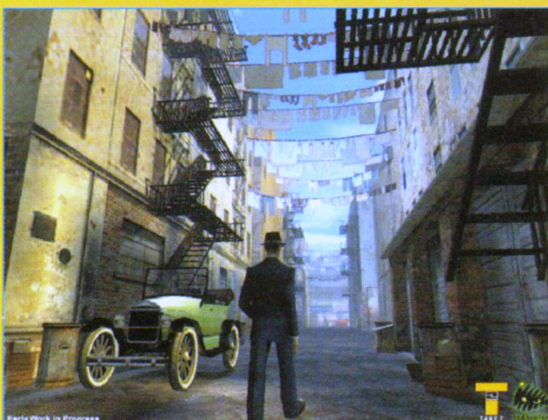
Впрочем, высоким качеством графики в Mafia отличаются не

С точки зрения развития сюжета Mafia является обыкновенной линейной игрой. Однако миссии очень разнообразны, и все они происходят в различных частях города.

Создавая Mafia, разработчики успели пересмотреть массу фильмов на гангстерские темы. В частности, как признался главный дизайнер проекта Дэниэл Вавра, во многом идея проекта была навеяна такими фильмами, как «Крестный отец», «Перекресток Миллера» и «Схватка». После этого и было решено создать игру, в которой бы мафиозники были бы «показаны правдиво». Согласно умозаключениям работников Illusion Softworks гангстеры на самом деле вовсе не злые ребята — они просто хотят зарабатывать деньги и убивают лишь тех, кто предает, хочет уничтожить их самих или разрушить их бизнес. Довольно занятная точка зрения. Впрочем, сам я тоже весьма добр и убиваю только тех, кто мешает мне жить. Поэтому у меня есть все шансы добиться успеха на поприще Mafia. А у вас? MG



До крыши осталось несколько пролетов, а оттуда уже открывается чудесный вид на жертв.



Прогулка в переулке без дога может стать ему слишком дорого. Мафиозный босс уже давно выучил наизусть телефон морга.



Только для сумасшедших. Плата за въезд — разум.

Motor City Online

Иван Помидоров

Если взглянуть на современные игры, заточенные исключительно под многопользовательские состязания, то можно увидеть, что большинство из них относится к RPG, что, безусловно, скучно. К схожим мыслям пришли и в Electronic Arts. После этого в черепных коробочках фирмачей появилась гениальная идея создать гремучую онлайновую смесь из автосимулятора и того самого RPG. Засучив рукава и приняв для храбрости по 100 грамм кока-колы, разработчики принялись ваять новый хит.

Паспорт

Motor City Online
Жанр: сетевые автогонки
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.needforspeed.com
Дата выхода: зима 2001

Первоначально планировалось назвать грядущий шедевр Need For Speed: Motor City. Однако после того, как было решено исключить из проекта возможность одиночной игры, она была переименована в Motor City Online. Впрочем, виртуальные водители получат шанс вдоволь потренироваться на компьютерных противниках. Тем не менее все заезды будут также осуществляться на сетевых просторах.

Начиная с самой первой игры Need For Speed и заканчивая Need For Speed: High Stakes, нам предлагалась возможность очутиться за рулем автомобиля, который, чего уж греха таить, навряд ли когда-нибудь появится в нашей реальной жизни. Lamborghini Diablo, Jaguar, Porsche — супердизайн, сплюснутые кузова, низкая подвеска. Красота, да не та... В Motor City Online концепция будет радикально изменена. Во многом этим объясняется и смена названия игры. Ведь по словам продюсера Джона Эберхардта, «словосочетание Need For Speed было с позором изгнано из имени, поскольку новый проект, по сути, никоим боком не относится к знаменитому сериалу».

По словам продюсера Джона Эберхардта, «словосочетание Need For Speed было с позором изгнано из имени, поскольку новый проект, по сути, никоим боком не относится к знаменитому сериалу».

Новый проект Electronic Arts перенесет игроков во времена, когда были популярны автомобильные кинотеатры под открытым небом. Трудовой народ (преимущественно американский) проводил свои выходные, выезжая на пикники на огромных розовых, словно летающие слоны, «Кадиллаках». Жаркими летними вечерами толпы катающихся по улицам ребят заманивали в свои разноцветные машины с открытым верхом целые легионы девушек. И самое удивительное, что все компании вполне нормально помещались в этих дорожных мастодонтах.

Разумеется, честные и правильные американцы из Electronic Arts не могли просто так создать игру с самыми замечательными представителями автомобильного племени в главных ролях. Хорошо, что денег у компании оказалось много и она смогла выкупить лицензии на использование в новом проекте аж сорока автомобилей, когда-то рассекавших на своих четырех просторы страны «равных возможностей». В почетный список вошли такие чудеса буржуинского автомобилестроения, как Ford Coupe образца 1932 года, Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe из далекого 1957, Corvette Stinray из 1963, Pontiac GTO, созданный в 1966, и мечта всех настоящих гонщиков и даже одной женщины — зубного



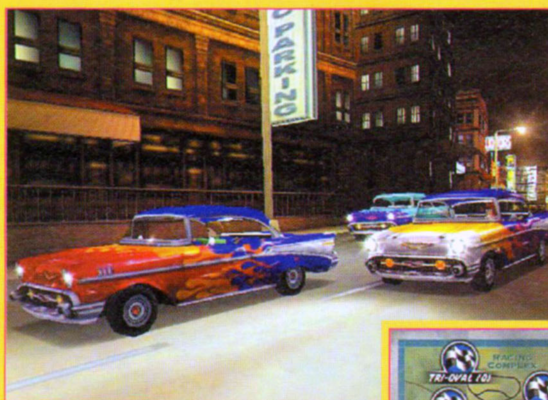


Онлайновый вечер только-только начался, поэтому у виртуальной бигмачной еще никого нет. Но уже через несколько минут сюда начнут стекаться толпы автолюбителей.



В том случае, если вы являетесь большим специалистом в области автотехники или у вас просто ощущается недостаток финансов, то вам, наверняка, захочется заглянуть в каталог запчастей, чтобы выбрать самую дешевую/качественную деталь.

Лучшие годы жизни автолюбители проводят в гаражах, занимаясь расчленением и последующим восстановлением своих стальных лошадок.



Обладая фантазией и какими-никакими художественными способностями, можно будет превратить свою машину в настоящее произведение автоискусства.



Деньги можно зарабатывать по-разному. Перед вами карта, на которых отмечены места проведения основных соревнований, на которых за победу награждают не бесполезными медалями, а ценными бумажками с портретами героев вчерашних дней.

техника Mustang Boss 302 (1970). Автомобили являются точными копиями реальных машин и вобрали в себя все, начиная с внешнего вида и заканчивая уникальными физическими моделями. Кроме того, учтено и то, какого качества были эти короли дорог. В качестве водителя вы сможете попасть за руль очень мощного агрегата, способного развить фантастическую скорость (по меркам времен его создания), но одновременно являющегося довольно капризным механизмом. Его прямой противоположностью станет надежный, как советский танк, Thunderbird, не отличающийся невероятными скоростными характеристиками, но и не требующий за собой практически никакого ухода.

Очень приятным моментом в Motor City Online обещает стать система настройки каждого автомобиля под гоночные нужды любого водителя. В зависимости от своего излюбленного стиля езды вы сможете создать машину, которая станет неотъемлемой частью организма, и, находясь вне виртуальной реальности, вы будете постоянно ловить себя на мысли, что у вас не хватает чего-то очень важного... Но чтобы превратить серийный Corvette Stinray или Pontiac GTO в уникальную гоночную систему, виденную когда-то во сне, придется немало потрудиться в гараже. В Motor City Online изменять и настраивать можно будет буквально все. «Вспомните какую-нибудь деталь или элемент в автомобиле и вы почти наверняка найдете в нашей игре соответствующую опцию для его калибровки», — говорит один из технических специалистов Electronic Arts. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и не заканчивая настройкой рессор и подвески, — перебрать можно весь автомобиль. В итоге создается чудо техники, которое способно разгоняться до 100 миль в час буквально за несколько секунд. Но сколько бы вы не ковырялись во внутренностях своего железного друга, он никогда ни сможет стать хозяином дороги без стильного оформления. Поэтому в игре прибегают к услугам художественного салона и расписывают отраду души, свет очей своих во все цвета радуги, украшают крылья языками пламени, покрывают капот и крышу кельтским орнаментом. Для пущего эффекта стоит сменить стандартный гудок на оригинальный клаксон и поставить новый глушитель, дабы уже по звукам всем было ясно, что к ним движется Хозяин.

Но не следует думать, что попав в Motor City Online можно будет выбрать машину и тут же превратить ее в свою мечту. Вовсе нет. С самого начала игрокам предложат на выбор несколько куч металлолома, которым предстоит стать настоящими автомобилями. Как это произойдет? Очень просто: разработчики наконец-то включили в игру систему денежных ценностей. Игроки начинают жить в Городе Моторов, имея за душой лишь несколько долларов, а также возможность посещать аукционы по продаже подержанных автомобилей и их отдельных частей. Но ведь хочется всего. Много и сразу. Но денег нет. Следовательно, их надо заработать. Вывод о том, как это сделать в автомобильном симуляторе, напрашивается сам собой — конечно же, участвовать в гонках и побеждать! Причем ставками в заездах может быть почти все что угодно: хоть вечнозеленые купюры, хоть занавески для окон вашего ласкового и нежного зверя.

Motor City Online будет обладать двумя вариантами соревнований. Первым являются уличные заезды, во время которых игрокам предстоит соревноваться на узких и извилистых улочках Города Моторов. Альтернативой ему выступают официальные гоночные трассы



Несмотря на некоторый уклон в гринписовость, Друиды являются признанными специалистами во всех видах магии. Умение управляться со стихиями позволяет им контролировать огонь, землю и ветер.



Конечно, по сравнению с внутренним убранством Porsche или Jaguar интерьер древних машинок проигрывает. Но, с другой стороны, в таком аскетичном стиле есть свой шарм.



Идут ноздря в ноздрю, а вроде бы и раскрашены по-разному. Наверное, не всегда цвет кузова способствует победе.





Диагноз

Наверняка вы хотя бы раз в жизни задумывались о том, чтобы завести себе домашнего любимца, например роскошный кабриолет, а потом хвастаться им перед друзьями и подругами. В таком случае Motor City Online — игра для вас. В ней вы сможете реализовать все свои автомечты. Причем за их воплощением будет наблюдать все человечество. Подключенное к Internet.

общим числом 13, подготовленные специально для подобных заездов.

Вообще, если все пойдет так, как обещают представители Electronic Arts, то игра создаст настоящее общество Города Моторов. Помимо участия в состязаниях игроки смогут продавать и покупать свои автомобили. После тяжелого гоночного дня стоит заглянуть в какое-нибудь виртуальное кафе на колесах, дабы людей посмотреть и свою машину показать. А если в свет выбираться лень, то стоит просто откинуться на кожаное кресло своего «кадиллака», включить спокойную музыку, обнять подругу, ну а дальше по обстоятельствам (для информации: задние сиденья у подобных машин просто огромные).

Игра создается на движке одного из последних шедевров Electronic Arts — Need For Speed: High Stakes, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики физической модели и звукового оформления Motor City Online будет безукоризненна. Всевозможные световые эффекты, радующие взгляд мелочи вроде дыма из под колес, интерактивное окружение — все говорит об этом.

Новое время диктует свои законы. Если на заре игростроения, да впрочем и в его жаркий полдень, абсолютное большинство RPG переносило игроков в фэнтезийно-фантастические миры, то Motor City Online всего лишь расширяет наш с вами родной мир. И благодаря этому у нас появляется возможность реализовать ту самую заветную мечту, которая живет в глубине души каждого здорового человека. Воплотить ее в своей жизни. MG



Сразу видно, что за рулем машин — компьютерные водители или того хуже — жители стран загнивающего капитализма. Только они будут участвовать в гонках, соблюдая полосность движения.

Тено хейко банзай! Во славу императора!

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

Иван Александров

Первый боевой летный симулятор, вышедший в прошлом году, являлся настоящим «микрософтовским» игровым продуктом. Общее качество и высокая реалистичность при отсутствии оригинальности и разнообразия. По сравнению с предыдущей частью MCFS2 был усовершенствован, разработчики учли прошлые недочеты, исправили ошибки и добавили много разных наворотов.

Паспорт

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

Жанр:	авиасимулятор
Разработчик:	Microsoft
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	конец 2000 г.

Действие игры переносится на Тихий океан. Это логично и в то же время очень приятно. Воевать за немецких фашистов уже начинает надоедать, а вот японские империалисты — совсем другое дело. Одухотворенная смерть пилота-камикадзе в лазоревом просторе неба меня лично очень привлекает, завораживает и вообще...

Нюансы войны в Европе изучены уже до мелочей. Огромное количество игр на эту тему буквально заполонило рынок, а про Японию совсем забыли. Причем все без исключения. Теперь же, после выхода второго Combat Flight Simulator'а, все бросятся на Дальний Восток, Филиппины и Японское море. Так уж устроен игровой рынок. Даже обидно, что знаешь будущее почти наверняка.





Кабина японского истребителя. Можно с криком «Банзай!» выворачивать руль и пикировать на вражеские авианосцы. Куча новых ощущений и вечная слава прилагаются.





Сравнивая два эти скриншота, сразу же понимаешь,что графика была улучшена на порядок. Если в английском истребителе чувствуются полигоны и натянутая текстура, то японский Zero выполнен практически безупречно. Единственный вопрос: «А где же пилот?»

Тем не менее обратим свой взгляд непосредственно к войне на Тихом океане. Ведь именно здесь впервые масштабно были применены авианесущие силы, и самолет стал главным действующим лицом морских сражений. Возможности авианосцев, в начале войны недооцененные американским командованием, отодвинули на второй план линейные крейсеры, ставшие легкой целью для вездесущей авиации противника.

Теперь взлетать и садиться придется в большинстве случаев не на аэродромы, хотя они никуда не денутся, а на палубу авианосца, что гораздо труднее даже в хорошую погоду.

Теперь взлетать и садиться придется в большинстве случаев не на аэродромы, хотя они никуда не денутся, а на палубу авианосца, что гораздо труднее даже в хорошую погоду. Так что ночная посадка на качающийся в шторм авианосец будет чрезвычайно сложна, а порой и невозможна.

Первое, что приходит в голову по поводу тихоокеанской кампании, так это летчики-камикадзе. У меня на этот счет нехорошее предчувствие: разработчики могут не включить миссии самоубийства в игру, а это совсем неправильно, на мой взгляд.

Военно-воздушные силы японской империи представлены тремя типами самолетов: A6M2 Zero, A6M5 Zero, NiK2 George. Не много конечно, но ведь Flight Simulator отличается тем, что дополнительные машины можно запросто скачать через Internet. Американских же истребителей будет четыре: P-38F Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat и F4U-1A Corsair. Неосведомленным надо сообщить, что игра чрезвычайно реалистично моделирует полет, погодные условия, да и на искусственный интеллект пенять особо не приходится.

Описав вкратце основные тезисы, можно переходить к «фичам».

Во-первых, кампания перестала быть набором отдельных миссий. Если в первой части на ход боевых действий вашего влияния не ощущалось, то теперь от того, как вы выполнили задание и как сражались, будет зависеть очень многое. Так, при потере бывалого напарника (пилоты в ходе боевых действий реально набирают опыт), откомандированный к вам новичок вряд ли сможет эффективно действовать — скорее всего, это вам придется постоянно его прикрывать. Но сами миссии никуда не денутся, в совокупности их количество будет равно ста двадцати, что, впрочем, не так уж мало. Боевые действия будут идти четко в соответствии с историей, и мы сможем увеличить свои познания в вопросе о войне на Тихом океане, которую в отечественных учебниках принято игнорировать (в отместку за невнимание к Восточному фронту).

Наконец-то появился редактор миссий, которого так не хватало в первой части. Теперь народное творчество сможет развернуться в полную силу (ну может, конечно, и не совсем в полную). Первая часть во многом проигрывала из-за отсутствия редактора. Программа позволит моделировать не только сражения на Тихом океане, но, например, и Берлин, и даже Москву

!

Кампания перестала быть набором отдельных миссий. Если в первой части на ход боевых действий вашего влияния не ощущалось, то теперь от того, как вы выполнили задание и как сражались, будет зависеть очень многое.







Меню выполнено в стилистике плакатов Второй мировой. Комиксы были в то время модным и доходчивым средством пропаганды, что не пропустили мимо себя дизайнеры Microsoft'а.







Вот он, долгожданный редактор миссий. Выглядит он достаточно простым и удобным, но как он поведет себя в реальности (чуть не написал «в реальном времени»), известно одним разработчикам.



Диагноз

Microsoft сильно улучшила свой Combat Flight Simulator, исправив ошибки первой части. Игра, судя по всему, будет очень качественная, реалистичная и, надеюсь, интересная. Только меня не перестает мучить вопрос: «Будут ли в ней миссии камикадзе?» Если будут, то замечательно! Если нет, придется устраивать сеансы «ветра смерти» вопреки задумкам разработчиков.

и Сталинград. Мы получаем шанс создавать на движке игры все, что угодно (в рамках воздушных баталий Второй мировой войны). Например... но это каждый сам для себя решает. Как уже говорилось, самолеты можно скачивать через Internet, все они выложены на официальном сайте игры.

Разработчики сделали Combat Flight Simulator 2 еще реалистичней. Ведь при всем реализме первой части в ней не было уделено должного внимания повреждениям, наносимым машинам. Это было исправлено, и последствия поражения двигателя будут совершенно другими, нежели потеря хвоста. Уничтоженный самолет больше не взорвется кучей почерневших полигонов, а падение Летающей Крепости не будет похоже на падение легкого гидроплана.

Особо надо сказать о погоде. Ее непредсказуемость и жестокость на Тихом океане часто решала исход боев американцев с японцами. Тайфуны и штормы, порывистые ветры и ливни, туманы и муссоны — все эти катаклизмы разработчики обещают воспроизвести.

Графика, хотя и не является основным параметром оценки симулятора, стала еще красивее. Это можно увидеть, сравнив два скриншота первой и второй части.

Надо заметить, что в разработке игры принимали участие настоящие пилоты — ветераны американских ВВС. Это повлияло на то, что в игре учтены мельчайшие нюансы воздушного боя, не всегда понятные стороннему человеку. Ведь именно детали делают игру настоящим хитом, именно на специфических тонкостях держится РЕАЛИЗМ. А его в новом симуляторе будет, хоть отбавляй.

Изменения также коснутся и multiplayer-режима. Разработчики создали для этого несколько специальных сценариев. Поддерживаться будут все виды соединений и так далее и тому подобное (читай: другие подобные статьи — ничего нового «Микрософт» не придумала). MG

И как один умрем в борьбе за это

Freedom: First Resistance

Сано

Так уж случилось-приключилось, что на многострадальный голубой шарик неутомимая мысль разработчиков из Red Storm'а заново обрушила орды инопланетных поработителей. Происхождение, способ размножения и место постоянного проживания гнусных тварей так и остается тайной за семью печатями, однако доподлинно известно, что придумала их некая благообразная старушенция по имени Anne McCaffrey. Непосредственно в создании игры миловидная бабулька, впрочем, не участвовала, хотя и издала несколько лет назад трилогию Freedom: First Resistance. Бравые парни из Red Storm'а прочитали сей бессмертный опус, почесали в затылках и сошлись во мнении, что сопротивление в данном случае абсолютно бесполезно: придется сляпать игрульку. Сказано — сделано, а сделанного не воротишь, и игру уже не исправишь, так что нам остается лишь разбираться с тем, что имеется в распоряжении.

Паспорт

Freedom: First Resistance

Жанр:	Action
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель:	Red Storm Entertainment
URL	http://www.redstorm.com/
Дата выхода:	конец 2000 г.

Отстаивать право на существование homo sapiens'ов как вида, а Земли как суверенного субъекта Вселенной вам предстоит вместе с мисс Анжелой Санчес. Девушка она сметливая и догадливая, а кроме того подвижная и работящая. И все было бы у нашего ангелочка хорошо да замечательно, кабы не осталась она сиротой (три скупых мужских слезы), да кабы изверги-пришельцы не укокошили ее суженого (ну здесь горевать особо не о чем). Анжелка у нас девушка сильная, высморкалась трижды через левое плечо, выбросила на фиг свои розовые очки и... о, Боги! Заместо мегаполисов — тлеющие головешки, смрад да вонь. Истребление рода человеческого направо и налево: люди обита-



Ну вот и встретились, щас мочить друг друга будут. Эх, нелегкая женская доля — пока мужики в баре пивко посасывают, девчонки за свободу бьются...



Нет, ну девчонок гасить — оно дело, конечно, привычное, но вот мужика забить, да еще и откормленного спецназовца — вот это задача для настоящих сверхженщин.



Пока их было трое... Но, судя по картинке, скоро станет четверо — тонкое измышление, не так ли? Обратите внимание на незамысловатенький интерфейс — с таким и последний ламер совладает.

ют (живут — не вяжется с таким существованием) на охраняемой территории, вкалывают денно и нощно, света божьего не видят, зато с завидной регулярностью наталкиваются на обрюзгшие морды чертовых эксплуататоров... Всю планету-то, оказывается, давным-давно уже поработили омерзительные по своей консистенции инопланетяне! Вот те на... А некоторые партии людей и вовсе рассовали на хозработы куда-то к черту на кулички по всей Вселенной.

И конечно, дрогнули бы медузообразные твари и отступили, но это — кабы люди всей Земли, да на смертный бой... А трусливые людишки ничего подобного не замышляют, лишь подстраиваются кто как может под новое житье-бытье. Отдельные отщепенцы даже сотрудничают с представителями вражеских племен, другие — тупо подгнивают в лагерях-распределителях. Невесело? Вот и Анжелке так показалось. Подумала Анжелка на завалинке, подумала, да и порешила — пора. А то совсем распоясались.

Исключая вариант с банкой варенья и коробкой печенья, одной всегда несладко. Даже мать-Землю от грязных налетчиков защищать. Это и Анжелке понятно. Таким образом, пронырливая героиня быстро навербовала себе целую диверсионную группу. В состав оной, кроме уже знакомой вам барышни, включено еще три весьма подозрительных элемента: Leo, Claire, Jimmy (который по непонятным обстоятельствам носит фамилию Оно). То ли и тут без Йоко не обошлось, то ли мальчик в младые годы выглядел не очень. Не могу не отметить, что насчет имен у создателей вообще все замысловато както вырисовывается. Фамилию главной героини с языка великого Сервантеса можно примерно перевести как Баранова, так что особенно на ее интеллектуальные возможности полагаться не стоит, а лучше думать за нее. Дешевле обойдется.

Кроме вышепронумерованных положительных качеств (патриотизм, альтруизм, культуризм, аристократическое имечко) Анжелка завсегда готова протянуть своим сподвижникам руку помощи, все трое ее сотоварищей всегда могут опереться на ее дружеское плечо, а не как у приснопамятной Лариски, у которой если бы и были друзья, то тянулись бы они совсем к другим частям тела.

Еще раз копнув в кладезе народной мудрости, мы наткнемся на: «С кем поведешься...». Анжелке нашей не терпится, видимо, понабраться всего хорошего и гуманного и у Джимми (просто душка, мочит инопланетных выродков направо и налево при помощи биты), и у Лео (чудо-мальчик — один из тех, кто готов без всякой видимой причины орать на весь мир: «I love you», а если уж за ради того, чтоб родину спасти — трепещите, электронные средства защиты). Образ Клэр должен быть дорог любому, кто родом из детства; фактически, повторив подвиг Павлика Морозова, она сразу попадает в разряд национальных героев. Дело в том, что папашка этой подтянутой спортивной очаровашки за бесценок (ну т. е. за большие деньги) продался оккупантам и вовсю сотрудничает с ними. Ну и что же остается бедной Клэр, дочери врага народа? Совершенно верно,

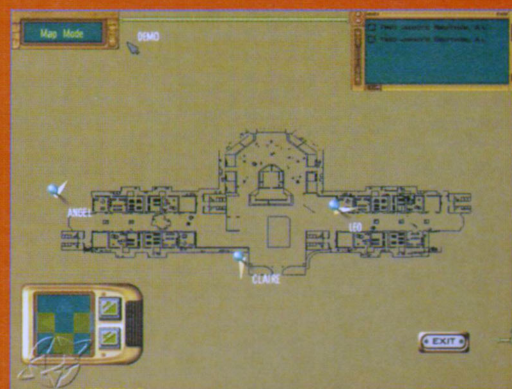
Немаловажную роль народные умельцы по части бродилок отводят и решению прикладных загадок, отдаленно напоминающих «воровские» головоломки



Отстаивать право на существование homo sapiens'ов как вида, а Земли как суверенного субъекта Вселенной вам предстоит вместе с мисс Анжелой Санчес. Девушка она сметливая и догадливая, а кроме того подвижная и работящая.



Если говорить о геймплее, выстраданная создателями «Свобода» представляет собой достаточно удобоваримый коктейль из экшна и приключенческих заморочек, причем что главенствующие позиции, как и следовало ожидать, отведены его величеству экшн.



Довольно подробная карта, кстати говоря. Глядите, глядите как наши мужественные герои и героини по ней, словно тараканы, разбежались. Это они за свободу борются — у каждого своя маленькая подмиссия.



Какой удар, какой удар — прямо в пятак мерзкому инопланетному человекопоработителю. Это наш смелый Джимми рассердился. У него, кстати, на кулак надет кастет с рельефной надписью «Freedom», чтоб на морде супостатов запечатлевалось...









Как вы относитесь к снукеру? Ну в общем это и не важно, главное, что сейчас Лео мерзким тварям такой снукер закатит…

пополнять повстанческую казну и информационную базу из папочкиных ресурсов. Грязный перебежчик, однако, не столь догадлив и свиреп, как пресловутый отец Павлика, и не прибьет свою кровинушку на самом интересном месте.

Если говорить о геймплее, выстраданная создателями «Свобода» представляет собой достаточно удобоваримый коктейль из экшна и приключенческих заморочек, притом что главенствующие позиции, как и следовало ожидать, отведены его величеству экшн. С первого глотка этого коктейля очевидно, что пред наши светлые очи запущена милая, но очередная адвенчерная бродилка. Почему мне сразу взгрустнулось? Для непонятливых и недогадливых: экшн, т.е. действие, а действия зачастую обозначаются глаголами.

Стоит похвастаться, что наша компашка представляет собой не тупо перемещающееся в пространстве и времени скопище рефлексирующих идиотов, а являет собой пример взаимовыручки. Между ними достаточно четко распределены их профессиональные обязанности, как то: положено медвежатничать по части информационной поддержки — давай, взламывай; положено головы пробивать — вот и тренируй свои трицепсы. Полная субординация, каждый знает свой шесток и как на нем навести порядок. Чтобы уберечь вас от мороки продвигать каждого персонажа по этапам индивидуально, вы можете временами объединять всех в группу, и тогда, какого бы красавца/красавицу вы не контролировали, все прочие будут следовать за ним и помогать (а не мешаться под ногами и не наступать на пятки), ну типа AI в игре клевый и высокий, короче…

Кроме того, немаловажную роль народные умельцы по части бродилок отводят и решению прикладных загадок, отдаленно напоминающих «воровские» головоломки. Небезынтересно будет и побалакать с баклановидными типами, которые то и дело попадаются вам на пути. Вся игра содержит в себе более 6000 строк разговорной речи, так что отмолчаться вам не удастся. Вдобавок ко всему сюжет игры нелинеен и ветвится во все стороны, активно расползаясь по всем 22-м миссиям и 11-ти видам ландшафтного окружения. Во как!

Ах да, чуть не забыл, взгляните на эти чертовски привлекательные скриншоты, графика не нуждается в описании, просто отметим — хорошо. Не больше и не меньше. MG



Диагноз

Игра наверняка сможет привлечь к себе внимание не слишком опытных игроков, но вряд ли ей удастся «переплюнуть», например, Deus Ex. Но приличная визуальная часть вкупе с тщательной проработкой сюжета сделают свое дело, и «Свобода» снищет себе немножечко заслуженной славы.

Diablo по-испански

Blade of Darkness

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Бессчетное число раз побеждали мы зло в компьютерных играх. Но разработчики не успокаиваются, придумываются все новые банальные сюжеты, как одни боги поссорились с другими, а пострадали при этом люди, как выполз из какой-то дыры самый главный монстр, но на него нашелся крутой герой и замочил, как зло никогда не умирает, а лишь на время успокаивается и ждет подходящего момента, чтобы снова наслать на мир полчища омерзительных созданий.

Паспорт

Blade of Darkness

Жанр:	Action
Разработчик:	Rebel Act
Издатель:	Codemasters
URL	www.rebelact.net/darkness/
Дата выхода:	январь 2001 г.

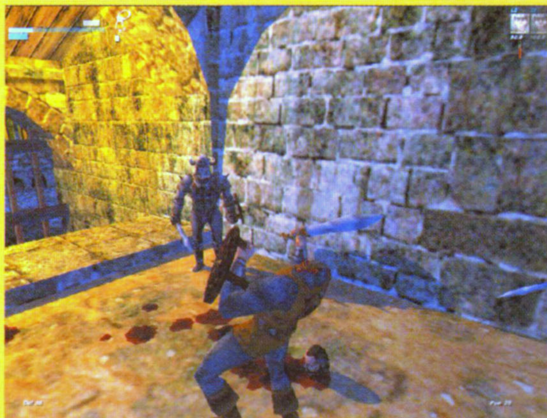
Не решившись прервать эту традицию путем написания истории порабощения страны добра и света, разработчики из Rebel Act снова перепели известную тему возвращения утраченного оружия, которое только и может победить воспрянувшее из небытия зло. Так что в сюжетной части никаких нововведений, например по сравнению с хитом года Diablo 2, не будет. Более того, даже в деталях Blade of Darkness напоминает игру Blizzard.

Во-первых, это касается заданий героев, отправившихся в поход во имя спасения мира. Закрытый пятью ключами склеп Блейда, победившего дракона, который олицетворял все беды человечества в относительно недавнем прошлом, вызывает определенные ассоциации с могилой Тал Раши. А во-вторых, сам набор героев весьма знаком, хотя и это можно объяснить тем, что









Что бы вы ни делали, с кем бы ни сражались, никогда не теряйте головы.



Гоблины мирно обедали, когда из темноты на них набросился мужик с огромным мечом и стал махать им из стороны в сторону.

сложно было бы придумать нечто новое.

Итак, в поход можно снарядить одного из четырех персонажей. Первый — рыцарь. Это самый универсальный герой, обладающий средними характеристиками и способностью владеть практически любым видом оружия и носить любой тип брони. Второй персонаж — варвар. Весьма очумелая личность. Из оружия предпочитает двуручный меч или что-то типа этого, побольше и пострашнее. Доспехи в принципе не носит. Следующая на очереди — амазонка. Как всегда, лук почему-то достается исключительно женщинам. Остальное оружие используется ею в меньшей степени, и броня налезает только легкая. И наконец, последний возможный герой — карлик, которого все ошибочно называют гномом. Любитель топоров и самый стойкий ко всякого рода атакам.

Как я и говорил, воспоминаний и совпадений многовато. Почти подразумевается, что в игре должна быть некая изюминка, отличающая ее от других. Недолгие поиски увенчались успехом. Первые отличия появляются уже в самом начале.

Каждый из четырех приключенцев начинает священную борьбу в разных местах. К примеру, карлик оказывается на руинах крепости, охранявшей подступы к склепу Блейда, и, увидев своих собратьев погибшими, решает отомстить. Рыцарь в отличие от него успел оказаться в тюрьме, и его первая задача — выбраться оттуда. Ну а потом стандартная месиловка вражеских полчищ.

Графическое оформление этого процесса выполнено на хорошем уровне. Игра полностью трехмерная и использует все последние технологические достижения: цветное объемное освещение, точные динамические тени, реалистичные туман, дым, огонь, воду и кровь. Жидкости вообще будут вести себя самым правильным образом, обещают разработчики. Кроме того, безупречно с физической точки зрения ими реализованы масса предметов, момент инерции и трение. Это в совокупности с возможностью разбить и сжечь все, что разбивается и сжигается, поднимает Blade of Darkness до уровня самой реалистичной игры.

Анимация монстров и героев создана при использовании технологии motion capture и дополнительного просчета промежуточных позиций. Кроме того, вычисляется зависимость движения от характера рельефа, а также обсчитываются эффекты деформации. Даже если никто ничего в этих умных словах не понимает, они впечатляюще звучат.

Даже в деталях Blade of Darkness напоминает игру Blizzard. Набор героев весьма знаком, хотя и это можно объяснить тем, что сложно было бы придумать нечто новое.



Никакого понятия о пожарной безопасности! Вот сейчас займется стол — и погорим и мы, и враги.



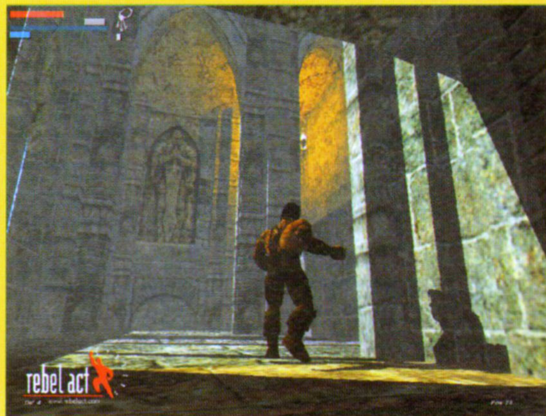
Монстры по-прежнему тупые. Ну кто с нормальным интеллектом попрется на такой длиннющий ножичек?

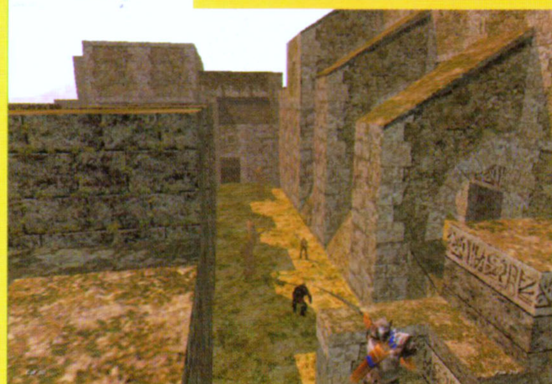


Пара взмахов легким топориком, и из агрессивного монстра получится свежий кусок мяса.









Варвар осторожно пробирается по пещере в поисках логова монстров. А они тем временем подпилили мост над рекой…



Диагноз

Игра специально для тех, кто не может играть в одно и то же больше месяца. Надоела «Диабла»? Blade of Darkness — ее новая трехмерная вариация. Монстры обещаются умнее, сюжет — интереснее, оружия — больше, крови — залейся. Специально для родителей: кнопка отключения ужасов.

Во время боя интерактивное окружение поможет справиться с врагами. Их разрешается закидать стульями, дерясь в таверне, или завалить камнями в горной местности. На врага следует установить прицел, и затем по-всякому его обрабатывать. Этот способ сражения несколько необычен для владельцев персональных компьютеров, но для приставочников вполне естествен.

Еще пара особенностей боевой системы заставят вас ею заинтересоваться по-настоящему. Первая — возможность расчленять тела врагов, отсекая им руки и ноги. Это, конечно, больше визуальный эффект, но все-таки впечатляет, когда на вас движется безлапый тролль, поливая все вокруг своей темной кровью. Вторая особенность — комбы, то есть особые атаки, получающиеся, если правильно нажать нужные кнопки. В общем-то тоже чисто для красоты, но тем не менее более эффективно, чем простое махание мечом или топором.

Нельзя забыть и о вечной теме — искусственном интеллекте, который день ото дня становится все лучше и лучше. Угу, именно так: монстры умные не по годам, устраивают совместные атаки, придумывают ловушки и вообще ведут себя как образованные военные специалисты (в зависимости от расы, конечно, гоблины по-прежнему тупы до невозможности). Только не ссылайтесь на меня, когда будете рассказывать об этом своим друзьям.

И как теперь принято, к игре прилагается редактор уровней, снабженный скрипт-языком, так что улучшать игру для своих нужд можно до бесконечности. А необходимость в этом появится, если вы решите воспользоваться сетевыми возможностями Blade of Darkness, которые допускают игру до 8 человек. Сами разработчики сконцентрировали внимание только на одиночном сценарии, и кроме дефматча, ничего для нескольких игроков не придумали.

По списку технических особенностей можно заключить, что требования у игры будут достаточно высокими, хотя и обещана хорошая оптимизация кода и применение особых алгоритмов. Планы английского издателя Codemasters — выпустить игру в январе 2001 года. Будут ли они осуществлены, загадывать никто не возьмется. MG

Рубиновый онлайн

Rubies of Eventide

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Только не пугайтесь, взглянув на скриншоты. Это совсем не издевательство, а вполне нормальная современная игра. Конечно, выглядит она не очень привлекательно в сравнении с героями соседних превьюшек, но этому есть несколько объяснений.

Паспорт

Rubies of Eventide

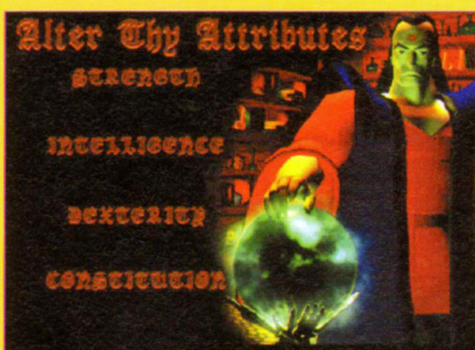
Жанр:	on-line RPG
Разработчик:	Rebel Act
Издатель:	не объявлен

URL http://www.rubiesofeventide.com/

Дата выхода: начало 2001 г.

Первое — чисто традиционное: игра принадлежит к жанру РПГ, поэтому ей не обязательно быть красивой. Этому высказыванию лет этак десять, может быть, меньше. В любом случае оно устарело. И хотя современные РПГ обвиняют в излишней простоте изложения правил жанра, они тем не менее являются полноценными ролевыми играми и при этом ничуть не обделены художественным оформлением.

Вторая отмазка — стадия бета-тестирования. Именно в таком состоянии находится сейчас проект. По крайней мере, находился на момент написания статьи. Это уже более веский аргумент, но все еще слабенький: бета-версия — практически готовая игра, больших изменений в релизе уже не будет, если разработчики совсем не разочаруются в своем творении.





Вот такой интересный в игре бой. Я лично почти ничего не понимаю. Нужно попробовать...



Видимо, сейчас польются реки крови, а побитые враги начнут расползаться по темным закоулкам. Хотя, кто его знает...

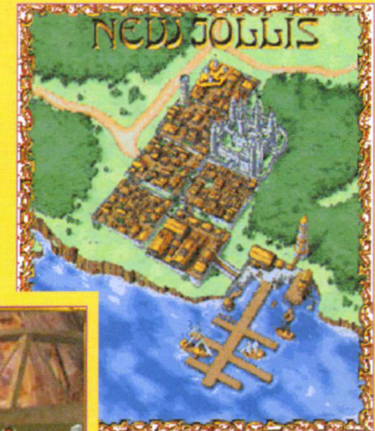
Но третье объяснение вполне можно принять и понять: игра является онлайновой РПГ, для нее главное — ровная игра, не омраченная ни торможениями компьютера, ни проблемами со связью из-за перегруженности сервера. Тут есть отличный повод вспомнить Demise — не менее страшненькая игра, но какая завлекательная! Может, и Rubies of Eventide ждет такая же судьба?

Мир игры фэнтезийный. Начав игру, вы попадаете в город New Jollis, столицу Южного Вормиса. Теперь нужно следовать лишь трем правилам: проклятое не надевать, ненужные вещи с собой не носить и, наконец, не умирать.

Но, конечно, прежде всего следует себя создать. То есть определить расу своего персонажа, класс и профессию, раскидать по требуемым навыкам имеющиеся очки. И тут вам предложат огромный выбор. Так называемых цивилизованных рас, то есть тех, кто обладает достаточным интеллектом, чтобы воевать, в игре семь штук. Обычные люди, карлики, эльфы, гномы, орки и огры дополнены весьма подозрительной народностью, по-английски называемой Leshy. Может, я вижу то, чего нет, но, по мне — так это типичные лешии, наши старые добрые лесовики. Классов персонажей две штуки, к ним еще шестнадцать профессий да плюс тридцать умений — вот такое разнообразие в выборе своей специализации в этом мире. Итого у нас получается более двухсот комбинаций.

К умениям в Rubies of Eventide относятся и военное искусство, и воровские штучки, и волшебство. Магических заклинаний насчитывается около сотни, они принадлежат к восьми школам. Также разработчики вспомнили о языках — их тоже придется учить, чтобы общаться с инакоговорящими NPC или даже монстрами.

Игра является онлайновой РПГ, для нее главное — ровная игра, не омраченная ни торможениями компьютера, ни проблемами со связью из-за перегруженности сервера.



Боевая система игры относится разработчиками к стратегической и по описанию напоминает японские эксперименты в Final Fantasy и Septerra Core. Кто не видел этих игр, вряд ли поймет объяснение, но я попробую: сражение проходит в реальном времени, но нанести удар каждый боец может, лишь когда будет готов. Если протормозить, ударит враг. Или, если враг быстрее, он раньше подготовит атаку и первым выбьет из вас хитпоинты. Это позволяет избавиться от тупого соревнования в быстроте нажатия на кнопки, но при этом не дает игре застопориться в ожидании очередного хода.



Приятный сюрприз ждет магов: чуть ли не в первый раз им позволили управлять маной! Теперь нет

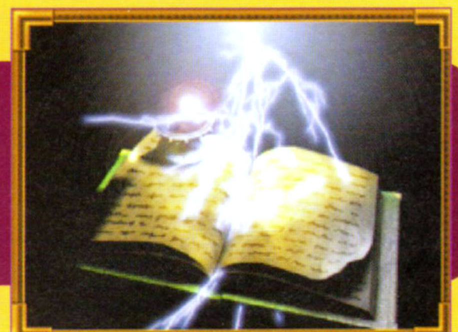


Законность в игре поддерживается двумя способами — собственной полицией в лице стражников и системой наград. Первые — не самое страшное. Они, как и все компьютерные игроки, ведут себя предсказуемо и поэтому не всегда достигают успеха в поимке преступников.











нужды тратить половину своего запаса магической энергии, чтобы сотворить мощный файербол и убить им хилого червяка. Если на него хватит немного энергии, заклинание можно накачать только требуемым количеством, а остальное сохранить.

Боевая система игры относится разработчиками к стратегической: сражение проходит в реальном времени, но нанести удар каждый боец может, лишь когда будет готов. Если протормозить, ударит враг.



Вот из этой толпы вскоре выйдет новый герой и отправится в странствия по миру.



Полиция везде одинакова: пришел в город, а у ворот тут же спрашивают, чего тебе здесь надо.

В боях и странствиях проходит вся игровая жизнь. Основная цель — просто жить в этом мире, становясь день ото дня все круче и круче. Для повышения характеристик — в игре множество предметов, которые надо разыскать. Это основные квесты, и со временем, с добавлением новых ценных предметов, они обновляются, и поиски совершенства продолжаются с большим рвением.

Онлайновые особенности, как обычно, касаются экономики и законодательства. В игре в примитивном виде реализованы свободные рыночные отношения, причем в них участвуют и NPC. Если все станут покупать один и тот же предмет, продавцы повысят цену на него и, наоборот, снизят, если произойдет затоваривание. NPC в этом процессе устраивают сезонные колебания: летом, когда наступает пора больших сражений, дорожают мечи и прочее оружие — местные побежали выполнять военные задания и скупили все подряд.



Законность в игре поддерживается двумя способами — собственной полицией в лице стражников и системой наград. Первые — не самое страшное. Они, как и все компьютерные игроки, ведут себя предсказуемо и поэтому не всегда достигают успеха в поимке преступников. Зато только им разрешено навсегда изгонять игроков. Впрочем, это не совсем изгнание, подробности чуть ниже. Пока же рассмотрим второй вариант исполнения закона — награда за голову. Если вы слишком много вредили жителям виртуального мира, вас могут объявить вне закона. Теперь любой желающий (и способный) получит горсть монет, если остановит ваши злодеяния (понятно, каким способом).

Диагноз

Онлайн-RPG с простой графикой. Что-то вроде Demise. Обилие текстовой информации наводит на мысль о модернизированном текстовом MUDe. Низкие требования к системе и большое количество чего угодно привлечет всех, кого не отпугнет графика.



Обилие мечей подсказывает, что это оружейная лавка. Когда появятся деньги, можно будет прикупить себе хороший ковыряльник.



Однако смерть персонажа не будет вечной. Не слишком тяжелый штраф — и вот ваш герой снова готов убивать... Хм... Буквально так оно и есть, только не распространяйте это высказывание исключительно на людей, убивать можно и монстров. Но, как было сказано выше, случается вляпаться более конкретно. Если ваше присутствие в Вормисе более невозможно, стражники устраивают особую казнь. Сперва умертвив ваше тело, они оживляют его магически, расчленяют и закрывают в крепком железном ящике, так что продолжение игры в таком жутком положении становится бессмысленным. Но это лишь исключительная мера, обычно, попав стражникам в руки, можно откупиться или отсидеть положенный срок в виртуальной тюрьме.

Возможно, к моменту выхода статьи все еще будет продолжаться набор бета-тестеров, и игру можно будет увидеть собственными глазами. Но если стать первыми жителями этого онлайнового мира не удастся, второй шанс появится одновременно с появлением Rubies of Eventide в продаже. Требования у нее очень скромные, давно не встречающиеся у новых игр: Pentium 166, 16 Мбайт памяти — так что всем, у кого есть доступ в Internet, она подойдет. MG

Elite on-line?

3rd World

Или я не слежу за новостями, или чего-то не понимаю: как можно было столько лет доходить до простейшей мысли — сделать онлайновую игру, мир которой представлял бы собой бесконечную вселенную или хотя бы огромную галактику. Великая Elite впервые появилась на компьютере больше чем полтора десятка лет назад, и уже тогда хватало мощности, чтобы держать в памяти тысячи звезд и радовать игрока трехмерной (!) графикой. Так неужели современные машины не способны были реализовать то же самое, но при большом количестве игроков, одновременно летающих по космосу? Как бы то ни было, только сейчас появился проект, который очень близок к оригинальной идее Elite, к ее свободе и гениальной простоте — 3rd World.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Концепция новой игры лежит на поверхности: это просто программа, следящая за выполнением определенных физических законов и поддерживающая существование игроков в виртуальном мире. Сама собой напрашивается аналогия с Матрицей из одноименного фильма, но это слишком преувеличенное сравнение. Любая игра обеспечивает соблюдение каких-то законов и взаимодействует с игроком. Только к этому почти всегда добавляется еще что-нибудь: сюжет, компьютерные персонажи, какие-то задания для игрока. Обычно разработчик продвигает свое детище, расписывая прелести именно этих довесков, но не всегда они уместны и желанны. Я сотни раз проклинал свою полную зависимость от сюжетной линии в так называемых РПГ, которые не позволяли сделать ничего, что противоречило задумке сценариста. Далеко ходить не надо, достаточно обратиться к Baldur's Gate. В других играх мне навязывали определенную сторону в каком-то конфликте (вспомните rebel-ориентированные игры по «Звездным Войнам»). В третьих, несмотря на относительную свободу выбора, концовка всегда подразумевала единственный вариант, пусть он хоть трижды будет неприемлем для меня или моего персонажа. Так вот именно подобных вещей лишен 3rd World.

Он их лишен абсолютно. Даже квесты здесь не присутствуют в виде списка, из которого можно выбрать задание, выполнить его и получить вознаграждение. Все формируется самим игроком. Узнав о чем-то интересном — о человеке, предмете, месте или событии, — он может попытаться найти это, действуя по собственной инициативе, однако награда за успешное достижение цели будет начислена игровой системой.

В общем, полная свобода. И полная неопределенность как залог этой свободы. Игроки живут в этом мире, торгуют, воюют, даже подставляют друг друга, формируют альянсы, устраивают масштабные сражения — в общем, делают все, что хотят. А разработчики поддерживают интерес к игре, придумывая особые задания, но исключительно в рамках существующего мира, без устройства каких-то искусственных событий.

Игроки живут в этом мире, торгуют, воюют, даже подставляют друг друга, формируют альянсы, устраивают масштабные сражения — в общем, делают все, что хотят.

Раскроем поконкретней возможности игрока. Космическая часть всем знакома: полеты среди звезд встречаются в играх не в первый раз. Ваш корабль курсирует от станции к станции, перевозя грузы или сдавая пойманные в открытом пространстве обломки кораблей и контейнеры с различным товаром (не будем вдаваться в подробности, как именно вы их добыли). Прилетев в космический порт, вы выходите из звездолета и предстаете в своем человеческом обличье. В таком виде вы и бродите по палубам, заходя в бары, игровые залы и информационные центры.

Паспорт

3rd World

Жанр:	on-line
Разработчик:	M.U.S.T. Corporation
Издатель:	не объявлен
URL	www.lionhead.co.uk/shocked/bw.html
Дата выхода:	начало 2001 г.





Вот такой красивый след оставляют двигатели. Не будем выяснять, правдоподобно ли это с научной точки зрения, просто полюбуемся.



На этом скриншоте можно рассмотреть, как выглядят корабли в 3rd World и как сияет бесконечный космос, наполненный звездами и туманностями.





Космическая станция — центр политики, торговли, культуры и жизни.



Пока что единственный пример внутреннего интерьера станции. Но наверняка оформление не ограничится только блеклой серо-коричневой гаммой, и каждый новый космический порт будет неповторим и непохож на предыдущий.



Полный вид модели космической станции. Хотите иметь такую игрушку? Тогда копите деньги.



Ваш корабль курсирует от станции к станции, перевозя грузы или сдавая пойманные в открытом пространстве обломки кораблей.

И корабль, и вашего виртуального двойника можно развивать, экипируя новым оборудованием и вооружением. Для корабля доступны различные устройства, повышающие его возможности. Это новые движки, лазерные и ракетные установки, радары, противоракетные системы и так далее. Они подсоединяются к соответствующим разъемам в различных комбинациях. Если вам уже не хватает места под новые приборы, можно сменить и сам корабль. Для себя лично стоит подобрать хорошее оружие, потому как ничто и никто не запрещает устраивать перестрелку в баре, и к этому лучше быть готовым.

Кстати говоря, космическая станция — это тоже не некий абсолютный объект, которым управляет только компьютер. Если возможности это позволяют, заполучите станцию себе в собственность и установите контроль над обширным сектором космоса. Человек, владеющий таким грандиозным и высокоприбыльным сооружением, будет весьма могущественным. Он может сколотить собственный космический флот и напасть на другие станции, стремясь расширить свою империю. И это уже мировая... нет! галактическая война. Виртуальная жизнь бурлит как никогда яростно.

Для 3rd World разработан новый трехмерный движок. Взять что-то готовое и адаптировать не представлялось возможным, слишком уж отлична концепция игры от всего, что есть сейчас на рынке. Каких-то подробностей о нем разработчики не сообщают, поэтому складывайте мнение по скриншотам. Мы же можем констатировать, что это лучше всех «Элит», а значит, вполне подходит для игры. Внутренние помещения станций выполнены на своем собственном движке, напоминающем стандартные изометрические RPG вроде Fallout или Septerra Core. И, видимо, тут уже работает двумерная графика.

Корабли от долгих скитаний могут тускнеть, покрываться царапинами, грязью и ржавчиной. Если это вам не нравится, их легко починить, а при желании и перекрасить. На корпусе можно также поместить свою символику, имя, девиз и прочие отличительные знаки.

Создание игры идет уже более года, а если считать еще и время развития идеи, то более трех лет. За этот промежуток выполнена основная масса работы, и теперь 3rd World вплотную подошел к стадии бета-тестирования и доводки. Когда можно будет поиграть и кто займется изданием и поддержкой серверов, пока неизвестно. Но хочется надеяться на скорейший релиз, слишком все классно выглядит. MG



Диагноз

Онлайновый космический мир с полной свободой действий. Игра не имеет ни сюжета, ни предопределенных квестов, ни других строго заданных вещей. Сервер обеспечивает техническую часть, остальное формируют игроки.





Компьютеры Formo
в магаз
комп





КОМПЬЮТЕРЫ «FORMOZA» ЭТО СЕРЬЁЗН

Все модели универсальной серии «**Формоза**» созданы с использова самых передовых технологий и сконфигурированы для достижен максимальной производительности в своем классе.

- INTEL® PENTIUM® III 500 MHz
- i810BX • 64MB • 6.4GB • 3.5" • 40x CD • SVGA i752
- SB • AT • keyboard Chicony Ergo • mouse Microsoft PS/2



Твой про

Компьютер образовательной серии «**TEEN**» предназначен для домашнего использования. Полностью адаптирован для работы с Internet.



- INTEL® PENTIUM® III 700 MHz
- i440BX • 64MB • 8.4GB • 3.5"
- 5x DVD • SB Creative WaveTable 8MB
- SVGA ASUS AGP 16MB TNT TV
- modem PCI 56K • ATX • keyboard Chicony Ergo
- mouse Microsoft PS/2



ГРАФИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «АЛЬТАИР»

Данная модель предназначена в первую очередь для профессиональной работы с графикой. Ядром системы является процессор Intel® Pentium® III с системой дополнительных команд, разработанных специально для задач моделирования трехмерных графических сцен. Трехмерное моделирование требует больших ресурсов памяти, дискового пространства и интенсивно использует процессор. Графическая станция «**Альтаир**» оптимальным образом настроена именно для таких задач.

- INTEL® PENTIUM® III 700 MHz
- SUPERMICRO Slot-1: i440BX P6SBU U2W SCSI
- 128 MB SDRAM PC100 • 9.1 GB IBM DNES 309170 UW • FDD
- DIAMOND MONSTER MX300 VORTEX2 • DIAMOND AGP 32M Vip
- keyboard Chicony 7906 ERGO (PS/2) • mouse Microsoft Ergom

Фирменный магазин «Ровер» на Ленинском









Ленинский пр., д.66 (м. «Университет»)
Время работы **9.00-21.00** (без перерывов и выходных)
Телефон: **(7-095) 135-0006**

Компьютерный Супермаркет на Октябрьском поле









ул. Марш. Бирюзова, д.12 (м. «Октябрьское поле»)
Время работы **9.00-21.00** (без перерывов и выходных)
Телефон: **(7-095) 198-6023, 198-6682**

Компьютерный Супермаркет на Никольской









ул. Никольская, 10/2 (м. «Лубянка»)
Время работы **9.00-21.00** (без перерывов и выходных)
Телефон: **(7-095) 928-7392, 928-7394**

Компьютерный Супермаркет на Академической










пр-т. 60-летия Октября, д.20 (м. «Академическая»)
Время работы **9.00-21.00** (без перерывов и выходных)
Телефон: **(7-095) 125-60-01, 129-75-86**

Салон в ГУМ-е



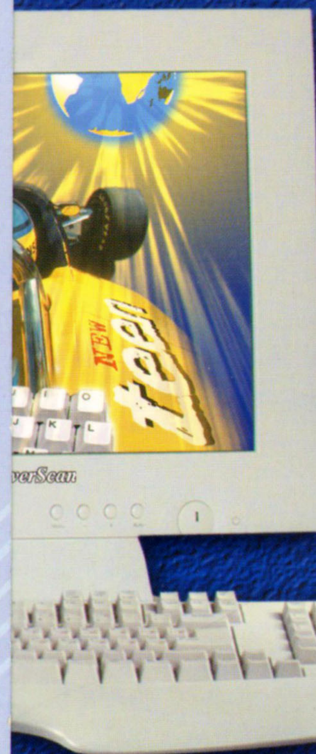




Красная пл., д.3, 1 эт., 3 линия (м. «Театральная», «Пл. Революции»)
Время работы **9.00-21.00** (без перерывов и выходных)
Телефон: **(7-095) 929-3159**

FORMOZA®
www.formoza.com.ru

ation



на базе самого современного стандарта от INTEL®

Flex ATX

Полностью подготовленный для работы с Internet компьютер TEEN предназначен прежде всего для использования дома. Конфигурации компьютеров TEEN содержат все необходимые элементы, присущие современному многофункциональному компьютеру: мощный процессор Intel® Pentium® III, ускоритель трехмерной графики, систему объемного звучания, проигрыватель CD и DVD, высокоскоростной модем для российских линий.

КОНЦЕРН БЕЛЫЙ ВЕТЕР

teen station

FORMOZA®
www.formoza.com.ru



на базе самого современного стандарта от INTEL®

Flex ATX

Конфигурация Teen Station

Процессор	Intel® Pentium® III 850 MHz
Материнская плата	MB Intel i810E D810EMO
Оперативная память	128Mb PC100
Жесткий диск	IDE 20Gb IBM
CD/DVD ROM	12x DVD Hitachi
Дисковод	LS-120 2x Panasonic
Видеокарта	on board i810
Звуковая карта	on board PCI 128 Creative
Сетевая карта	on board 10/100 Intel 82559
Модем	PCI 56K
Cooler	FC PGA
Корпус	Flex ATX
Монитор	RoverScan

Полностью подготовленный для работы с Internet компьютер TEEN предназначен прежде всего для использования дома. Конфигурации компьютеров TEEN содержат все необходимые элементы, присущие современному многофункциональному компьютеру: мощный процессор Intel® Pentium® III, ускоритель трехмерной графики, систему объемного звучания, проигрыватель CD и DVD, высокоскоростной модем для российских линий.



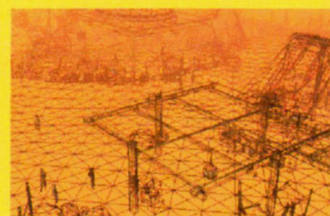


КОНЦЕРН **БЕЛЫЙ ВЕТЕР**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Возвращение в Tamriel

Morrowind



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

В конце марта этого года Bethesda Softworks в очередной раз громко заявила о себе, представив на обозрение геймерам четыре скриншота из следующей части сериала Elders Scrolls — игры Morrowind. Несмотря на обилие трехмерных технологий во всех жанрах — начиная от 3D-шутеров и заканчивая квестами, новые картинки производили просто шокирующий эффект. Не верилось, что игра действительно может так классно выглядеть, и тем более поразительно было увидеть подобную графику в RPG, обычно не гонящихся за последними достижениями в области изображения.

Паспорт

Morrowind

Жанр:	RPG
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель:	Bethesda Softworks
 URL	http://www.morrowind.com/
Дата выхода:	2001 г.

Но главное все-таки было в другом: к нам возвращался Daggerfall — потрясающая по реалистичности и свободе игра, на порядок превосходящая по увлекательности и возможностям более массовые проекты вроде Fallout или Baldur's Gate. Где еще можно было так интересно проводить время? В какой другой РПГ вам случалось стать оборотнем или вампиром и при этом не умереть, а продолжить существование в новом обличье? Какая другая игра могла похвастаться таким огромным миром, который тем не менее можно было обойти пешком, если появлялось подобное желание? (Впрочем, была одна, называлась Elite — вот с ней еще можно сравнить мир Daggerfall'a, а остальные им обеим и в подметки не годились.)

После уменьшения границ игровое пространство окажется скромнее по размеру, чем в Daggerfall'e, но возросший уровень детализации и характерные подробности обещают сделать игру более насыщенной.

И графика на тот момент еще оставалась вполне соответствующей времени. Игра велась от первого лица, виртуальный мир адекватно представлял реальный, и жизнь в нем казалась совсем настоящей. Но, к сожалению, не все получалось у Bethesda Softworks. Как и в случае с первым в мире полностью полигональным 3D-шутером Terminator: Future Shock, на несколько месяцев опередившим даже Quake, некоторая непрофессиональность отразилась на качестве игры. Многочисленные ошибки и недочеты стали причиной появления неофициального названия игры — «Баггерфол». Упущения оказались настолько велики, что даже патчи не могли их устранить, а всего лишь позволяли справиться с последствиями. Но это только заставляло с нетерпением ожидать продолжения, в котором бы не было недостатков.

И вот, наконец, мы видим что-то многообещающее. А в следующем году, наверное, уже сможем сыграть! Эта перспектива заставляет прыгать от радости и сотни



На этой карте Тамриэля вы с легкостью обнаружите место действия новой игры — северо-восточная провинция Морровинд.



Дома простых жителей деревни. Один из них сейчас пялится на вас.



Транспортная станция в Гнизисе. Отсюда вы можете отправиться в любое другое поселение самым быстрым способом — верхом на страйдере.





Трудная дорога сквозь пыльную бурю в Гнизис. И все ради нескольких монет…

раз пересматривать картинки и перечитывать обзоры, наслаждаясь каждым пикселом и каждой буквой. Так что же, кроме графики, будет в Morrowind?

Начнем с географии. Мы снова окажемся в Тамриэле, но теперь в другой его области, родине Темных Эльфов — Морровинде, который и дал название игре. Этот край не обделен вулканической активностью, так что ландшафты меняются от засыпанных пеплом склонов гор до покрытых свежей растительностью холмов. Эльфийская страна огромна, и для игры, по мнению разработчиков, достаточно ее половины. После уменьшения границ игровое пространство окажется скромнее по размеру, чем в Daggerfall'е, но многократно возросший уровень детализации и многочисленные характерные подробности обещают сделать игру более насыщенной.



Начало будет тем же: мы прибываем в провинцию в качестве курьера. Это завязка сюжета, или, иначе говоря, главного квеста. Его цель — возвращение к власти древнего рода, потерявшего свое могущество в былые годы. БОльших подробностей разработчики не открывают и, я думаю, правильно делают. Но, как и в Daggerfall, вы не обязаны заниматься выполнением миссий, ведущих к формальному окончанию игры (после прохождения главного квеста можно и дальше путешествовать по миру, но произошедшие изменения останутся).

Вместе с самой игрой будет выпущен и мощный редактор.

Побочные квесты, большей частью получаемые во множестве гильдий, дадут дополнительные способы проявить себя и заработать высокую репутацию среди различных социальных групп. Если кто-то не играл в Daggerfall или забыл его принципы, напоминаю: опыта (экспы) в игре нет, и за выполнение заданий вас просто начинают больше уважать, предлагают новые услуги и дают доступ к тайным знаниям.

Развитие героя идет самым логичным образом. Его навыки улучшаются при их использовании, а новый уровень игрок получает, если раскачал до нужной степени определенное число основных, вторичных и прочих навыков. Такой глупости, как возможность научиться лучше владеть мечом, накопив опыта, обворовывая прохожих, в Morrowind нет. Система скиллов претерпела изменения, и теперь у вас их двадцать семь штук, разделенных на три группы по девять: боевые, магические и воровские. Выбирая те, в которых будете специализироваться, вы получаете свой класс — воина, мага, вора или их всевозможные комбинации. Но никто не запрещает пользоваться только неосновными навыками, правда, уровень при этом расти не будет.



Рас, к которым может относиться ваш герой, семь — Breton, Cyrodil, Dark Elf, High Elf, Nord, Redguard, Wood Elf. Среди них, как видите, три эльфийские и четыре человеческие. Другие разумные существа в Daggerfall были, но в Морровинде они находятся в рабском положении и не могут участвовать в событиях. Из имеющихся народностей шесть обладают сильными и слабыми сторонами, а одна имеет средние характеристики во всем.



Вот так выглядит покупка и продажа предметов. Торговец принимает самое живое участие в процессе.

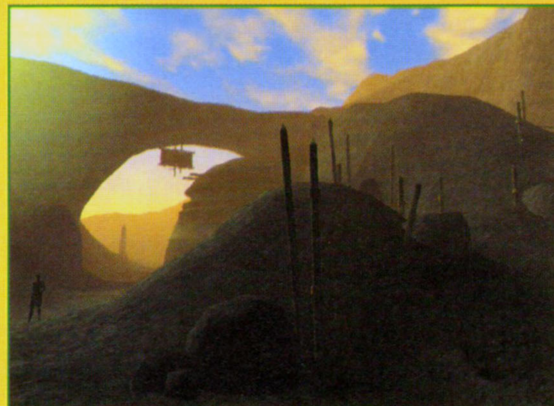


Рыночная площадь в Вайвеке. В небе прекрасно виден огромный камень — это комета, остановленная божественной силой, теперь ставшая тюрьмой.

Предпочтение зависит от того, кем вы хотите сделать своего персонажа, например из Breton получится отличный маг, а из Redgurd — превосходный воин. Хотя можно выбирать и просто по внешнему виду. В любом случае развить можно кого угодно и как угодно, просто непредрасположенность к какой-то профессии сделает овладение ей более продолжительным и трудоемким занятием.

Остались в игре и предопределенные классы, существование которых понятно лишь самым принципиальным РПГ'шникам, остальные сразу бросаются создавать свой собственный набор характеристик и навыков. В этой части проведены лишь минимальные изменения, чтобы сделать игру более сбалансированной.

Графическое обеспечение — то, с чего мы начали, — впечатляет не только картинками, но и текстовым описанием: высокодетализированная скелетная анимация, реальные тени, освещение, различные погодные условия и большие качественные текстуры. Но эти навороты имеют и оборотную сторону — системные требования. Игра заработает только при наличии аппаратного 3D-ускорителя. Движок использует Direct3D и открыт для технологических улучшений по мере их появления. Так что явно предстоят дорогостоящие апгрейды... Но, может, программный код хорошо оптимизируют, и игра станет менее требовательной к железу. Пока Morrowind находится в разработке, официально системные требования не оглашаются.



Солнце заходит, и Морровинд погружается в темноту. Из своих дневных убежищ вот-вот вылезут ночные твари.



Имперский форт, охраняющий восточные пути в Гнизис. Тамриэльская Империя обнаруживает свое присутствие повсеместно: все-таки Морровинд — ее провинция.

Система скиллов претерпела изменения, и теперь у вас их двадцать семь. Выбирая те, в которых будете специализироваться, вы получаете свой класс — воина, мага, вора или их всевозможные комбинации.

Вместе с самой игрой будет выпущен и мощный редактор, который позволит создавать собственные страны, строить в них города, прокапывать подземные лабиринты, формировать сюжетную линию и разводить новых монстров. В мире 3D-шутеров это называется «mod». Так что разработчики перекладывают дальнейшие заботы о развитии мира на плечи самих игроков. Но за такой подарок нас лишили режима многопользовательской игры. Или, лучше сказать, не стали его добавлять, хотя считается, что без этого успешного продукта не получится. Хм, по мне, так и не нужно ничего. И в одиночестве будет приятно путешествовать по красивому миру, попутно разбираясь с монстрами и помогая местным жителям.

Игра еще не вышла, но слухи о продолжениях, официальных и неофициальных, уже ходят. Говорят, будут восстановлены в правах две расы, сейчас не доступные игроку, появится мультиплей, но все это уже после релиза игры в 2001 году. Пока же у нас год двухтысячный, и мы в состоянии томительного ожидания. По крайней мере, я. Надеюсь, теперь и вы, если описание заставило вас проникнуться совершенством Morrowind и стать его заочным поклонником. MG

Диагноз

Daggerfall 2 — этим сказано все. Ожидать чего-то другого невозможно. Практически идеальная система развития героя и почти такой же, как в Daggerfall, огромный мир. Графика не просто хороша, она совершенна.



Гондольер, перевозящий странников по каналам Вайвека. Наемный транспорт — самый удобный способ передвижения по Морровинду.



Темная эльфийка готова ответить на ваши вопросы о деревне. А в ночном небе проплывает нетч — животное, из кожи которого делают броню.



Воспоминания о Ларе Крофт…

Tomb Raider Chronicles

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

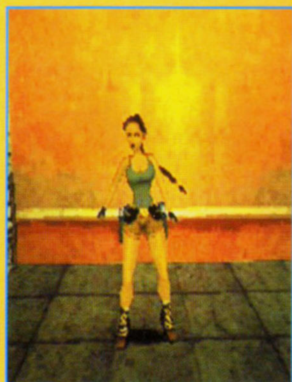
Можно было подумать, что, устранив главную героиню своего многосерийного боевика, Eidos завяжет со всей линейкой игр Tomb Raider, но этого не произошло. Слишком невероятное событие, несмотря на снизившийся интерес к игре и появление огромного числа последовательниц и последователей. Однако Tomb Raider Chronicles — совсем не продолжение, в котором Лара Крофт чудесным образом воскресает, а всего лишь ее неизвестные приключения.

Паспорт

Tomb Raider Chronicles
Жанр: action
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos Interactive
URL http://www.eidosinteractive.com/
Дата выхода: ноябрь 2000 г.

Когда за плечами четыре части, созданные на практически одинаковом движке, рассказывать о графических улучшениях почти нет необходимости. Всем и так понятно: появятся некоторые косметические изменения, еще круглее и глаже станет модель героини, добавится новое оружие и так далее. И даже уверения разработчиков, что движок в этот раз претерпел самые значительные изменения, можно пропустить мимо ушей: все относительно, и даже небольшая коррекция в сравнении с предыдущими частями вполне может сойти за «значительную».

Кто из люто ненавидящих Лару откажется посмотреть на ее похороны? А с этого и начнется игра. Потом ее друзья соберутся в кружок и начнут делиться воспоминаниями.

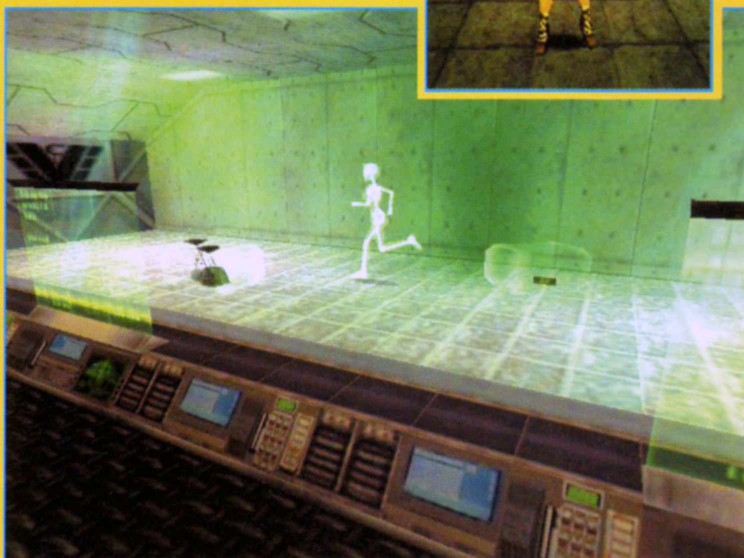


В точности следуя маркетинговым принципам, Core Design не выпустила первую игру, содержащую сразу все новшества, а растянула их появление на несколько лет. В пятой попытке Лара овладеет таким интересным способом передвижения, как хождение по туго натянутому канату. Учитывая место и время событий, хочется задать вопрос: а с чего бы это она позабыла про него в дальнейшем? Отяжелела с возрастом? Или... гхм... перевешивать стало (ну, вы понимаете, о чем я)? Как бы то ни было, способности канатоходца у грабительницы могил наблюдаются только в ранние годы.

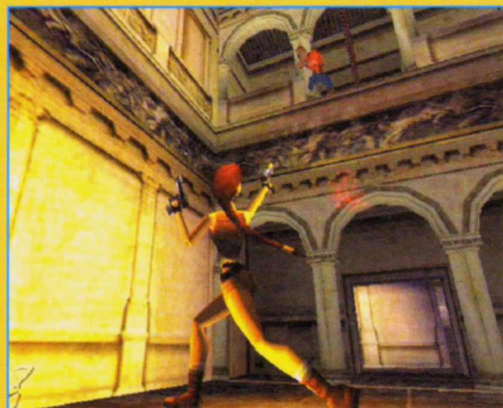
То же самое касается и появления такой незаменимой для настоящего путешественника вещи, как кошка, то есть крюк на веревке. Это потом Лара будет карабкаться по скалам, крышам и балконам, пользуясь исключительно силой своих рук, в начале карьеры она была более чем хорошо экипирована. И в ящиках да папках с документами умела шарить, впрочем, этот момент просто стал не нужен впоследствии.

Запас вооружения в Tomb Raider Chronicles пополнился снайперским ружьем и платочком, пропитанным хлороформом. Приятное во всех отношениях оружие, значительно улучшающее игровой процесс. Вслед за другими персонажами экшн-игр Лара теперь должна научиться не только быстрому бегу и точной стрельбе, но и скрытному проникновению и тихому устранению противников.

Соответственно изменилась и чувствительность врагов. Они обрели слух! Теперь не только визуальный контакт вызовет агрессивную реакцию, но и громкие шаги заставят зверей, бандитов,



Я уже «вспомнила все»... Не надо больше просвечивать меня зелеными лучами! Вот убегу от вас навсегда — будете знать. Пожалеете еще, что так издевались над бедной девушкой.

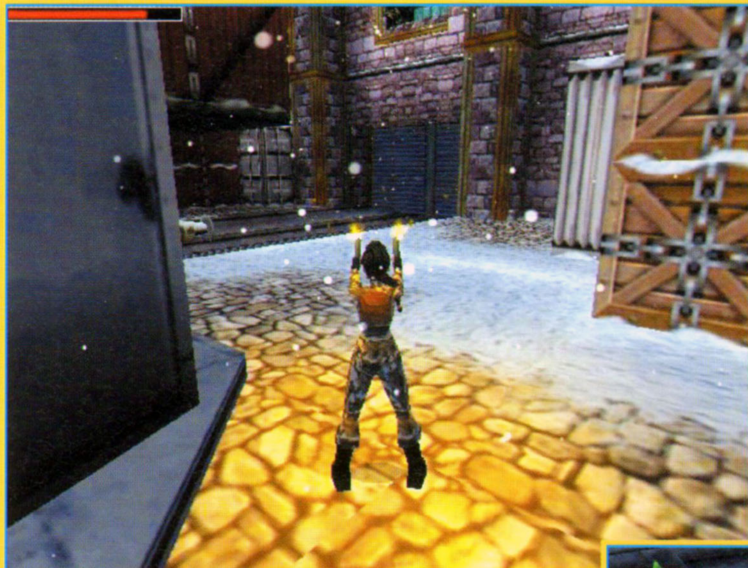


чужих солдат и монстров срываться с места и бежать к источнику звука. При этом они умело используют особенности местности, укрываясь за ящиками, колоннами, в нишах или за выступами стен.

Но не будем больше о наполнении игры вещами и оружием, поговорим о сюжете. На этот раз игра порадует всех, даже ярых противников Лары Крофт. Помните фильм «Титаник»? Он велик не тем, что рассказал о грандиозной катастрофе, а тем, что утопил Леонардо ДиКаприо. Так и Tomb Raider Chronicles: кто из люто ненавидящих Лару откажется посмотреть на ее похороны? А с этого и начнется игра. Потом ее друзья соберутся в кружок и начнут делиться воспоминаниями. Дальше могут играть только фанаты серии.

Четыре сюжета, которые будут извлечены из коллективной памяти, разительно отличаются друг от друга. Первый рассказывает о приключениях в Риме. Разработчики называют этот эпизод «классическим», он предназначен в первую очередь для вникания в игру. Здесь не будет особо сложных сюрпризов, так что его удастся быстро пройти и переключиться на более яркое задание.

Яркое — потому что родное, российское. Тут я не могу не заметить, что идея отправиться к русским прямо содрана с последних приключений Индианы Джонса в Indiana Jones & Infernal Machine. Ну, может, это просто совпадение. В любом случае придется проникнуть на заброшенную российскую базу подводных лодок, занятую военными и мафией, и немного там пошуровать. И, как обычно бывает в фильмах и играх про Россию, действия происходят холодной зимой темной ночью.



Зима. Лариска, торжествуя, кровишкой обновляет путь... Крестьянам, жаль, не повезло. Из живых в доме не осталось никого. Ну да ладно, зато не замерзнут...

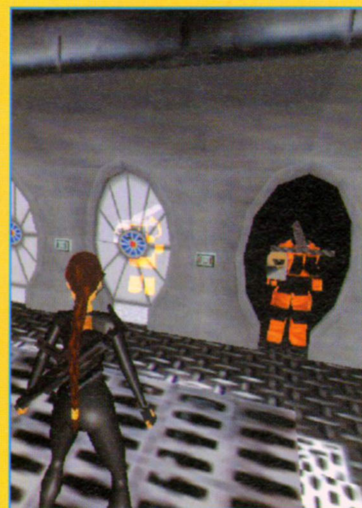


Третий эпизод еще более оригинален. Шестнадцатилетняя Лариска бродит по замку с привидениями. И главное — никакого оружия! Впрочем, оно все равно бесполезно против нечисти, остается лишь быстро бегать, прыгать и прятаться.

А в четвертом эпизоде начнется полная чума. Героиню затянут в блестящую черную кожу и отправят на миссию в каком-то суперсовременном мире. Эффектней, чем здесь, Лара Крофт сможет стать лишь после выхода совершенно новой игры с ней на приставках последнего поколения.

Новые уровни, новые миссии, эпизоды и кампании теперь станут появляться только от фанатов, которым сделан великолепный подарок — полноценный редактор игры.

А сам Tomb Raider Chronicles является последним приключением Лары, выпущенным Eidos и Core на данной версии игрового движка. Новые уровни, новые миссии, эпизоды и кампании теперь станут появляться только от фанатов, которым сделан великолепный подарок — полноценный редактор игры. Разработчики постарались собрать вместе и оформить в приемлемом для пользователей виде свои рабочие инструменты, которые несколько лет служили им верой и правдой. Заодно они обещают создать специальную страницу в Internet, где будут помещать новые модели врагов, обстановки уровней и текстуры. MG



Леди в черном. Монитор в красном. Что-то будет дальше... А известно что. Неизбежно появятся люди в белом. В белых халатах то есть.

Диагноз

Если вы еще не видели Tomb Raider, у вас последний шанс! Пятой частью история легендарной Лары Крофт завершается... до следующей игры, но то будет уже новая, более мрачная Лара. Ну а кто видел — много нового не предполагается, хотя это самая необычная и самая переделанная часть.



«В секторе C обнаружена видеокамера... Кажется, меня снимают... Прием?» — так говорила Лариса, но никто не хотел ей помочь. Ведь все прекрасно знали, что она «и сам с усам».



Земля, как империя

Empire Earth

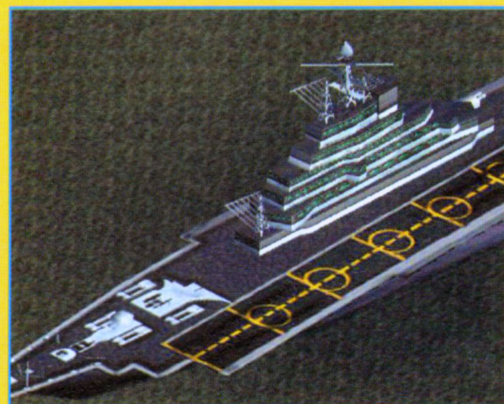
operKOT

Миграция разработчиков из лагеря в лагерь происходит с завидным постоянством. То одни сбегут, то другие лапкой помашут. И, к превеликому сожалению, страдаем от этой их постоянной миграции исключительно мы с вами — рядовые геймеры. Ведь отток умов из компаний разработчиков ни к чему хорошему по определению привести не может. Нет, бывают, конечно, команды, из которых по собственному желанию не уходят (Blizzard, например), но это скорее исключение, нежели правило.

Паспорт

Empire Earth
Жанр: RTS
Разработчик: StainlessSteelStudios
Издатель: Sierra Studios
URL http://www.sierra.com
Дата выхода: начало 2001 г.

Вот и теперь мы имеем возможность лицезреть один из потенциальных результатов подобного ухода. Появиться на полках магазинов он — результат — должен не позднее первого квартала 2001 года, а представлять собой будет не что иное, как стратегию в реальном времени. И кто бы сомневался, ведь в разработчиках не кто иной, а сам Рик Гудман. Как, вы не знаете, кто такой Рик? А это ведь главный дизайнер AoE, дорогие незнайки вы мои. Человек, которому мы обязаны всем разнообразием, которое есть в этой замечательной по всем параметрам игре. Откололся старичок, понимаешь, да и организовал собственную бригаду игроразработчиков, назвал ее скромненько так — SSS (что в переводе означает Stainless Steel Studios, не иначе Гаррисона уважает Рикки) и приступил (не много не мало) к разработке «самой выдающейся стратегии начала столетия». Амбиции — не то слово! Но имя и несомненный талант, замешанный на многолетней практике, а ведь опыт — он чудеса творить может. Поэтому давайте не слишком трезвым взглядом (для придания трезвости нам необходима, как минимум, демоверсия, а ее пока, увы, нет) окинем то, что нам обещают товарищи разработчики и прикинем самыми скромными подсчетами, что же нас ждет в случае удачи проекта.



Вот так в Empire Earth будет выглядеть авианосец. Несколько схематично, надо заметить... Ну да ничего, мощи у него от этого не убудет.

Со сменой временных эпох все нации будут изменяться — приобретать новые умения, новых юнитов, новые технологии.

А ждет нас клон AoE. И, кроме шуток, этого даже сам Рик никоим образом не скрывает, а, наоборот, всячески подчеркивает. Но с некоторыми оговорками. По его словам, AoE — это лишь скромный зачаток того, что было задумано его гениальным мозгом, но не могло быть реализовано с самого начала из-за недостаточного уровня развития технологии. А вот теперь, мол, этот самый уровень вышел на нужную орбиту, и можно смело начинать ваять нечто нетленное. И начали, как видим.

Чем славны были «Эпохи Империй»? Ну для начала, разумеется, временным охватом: железный век, бронзовый, золотой... Гм, а не желаете ли сразу пятисоттысячелетнюю стажировку? Ну чем не размах! Играть — так покрупному. Начнется празднование аж в далеком неогене, где-то на уровне превращения человека из сами знаете кого в то, что получилось в итоге. Потому изначальными орудиями труда у нас будут даже не молотки и копья, а простенький такой инструмент под названием палка-копалка. А дальше «мелкими» шажками придется продвигаться по нарастающей, выйдя на конечном этапе развития на уровень нанотехнологии, где править будут даже не ружья, а плазмобластеры, роботы-полицейские и иже с ними. Тут и комментировать нечего: умудриться запихнуть в одну игру вся историю человечества, да еще и будущее прихватить — это большого прилежания требует. Но сомневаться в том, что его в избытке у Гудмана, не приходится.

Дальше — больше. Временной охват — хорошо, но и про расы забывать не стоит. Согласно последним сводкам с фронтов в официальном add-on'е AoE II этих раз аж восемнадцать. Что ж, в Empire Earth нам предлагают всего только двенадцать рас. Двенадцать-то двенадцать, зато каких! Разделены все они будут только по национальности, а дальше — море разливанное... Со сменой временных эпох все нации будут изменяться, то есть не только форму/внешний вид разменивать по мелочам, но и приобретать новые умения,



Торжественный смотр войск. Парад принимает сама королева. Сразу после торжественной части солдаты отправляются на передовую. Промедление, как известно, смерти подобно.

новых юнитов, новые технологии. В результате уже к середине игры из каких-нибудь немцев получится совершенно иная раса, чем была в начале. Простенькая, но весьма оригинальная задумка.

Кстати, до того, чтобы сделать расы полностью различающимися по сути, никто не додумался. Но оно и к лучшему: нам



и StarCraft с его тремя кардинально различающимися расами достаточно. А вот сделать каждую расу уникальной благодаря внедрению в игру уникальных юнитов и возможностей — этого в Empire Earth сколько угодно. Классическая схема, «обкатанная» еще на первой AoE. Гудман даже пообещал, что в игре будут специальные «командиры». Только представлять они собой будут совсем не то, что вы подумали, и не то, что представляют собой commander в любой рядовой RTS. Ведь как обычно бывает: стоит себе посреди поля эдакий замухрышка, и пули со снарядами от него, словно от танка, отскакивают, и называется такой юнит по всем каноном жанра на манер super-puper-crushing-megadestroer. В Empire Earth все проще и одновременно сложнее. Командиры присутствуют, но представляют собой не что иное, как наиболее выдающихся деятелей соответствующих игровому временному ритму эпох. В качестве примера Рик приводит Наполеона, который неким «хитрым образом» будет влиять на показатель морали подвластной ему армии. Черчилль будет повышать экономическую развитость цивилизации и так далее. Довольно интересно, следует заметить.

Кое-что новое появится и в идее целей развития. По заявлениям разработчиков, одной из ведущих целей развития для каждой временной эпохи станет достижение популяцией определенного численного уровня. Доросли — значит победили. Кажется, клепай себе юниты — побеждай спокойно, ан нет. Дело в том, что максимальное количество народу в подопечной вам цивилизации будет определяться огромным числом различных факторов. И только при наилучшем их сочетании вам будет позволено создать достаточное количество юнитов. Как видите, не все тут так просто, прямо-таки какая-то «Цивилизация» намечается. Благо и юнитов (среди которых будут и плавающие, и летающие, а среди летающих замечены вертолеты и крылатые ракеты ;-)) нам обещают более двухсот. Плюс различных апгрейдов к ним более трех тысяч. Уши тихо вянут, а сердце не нарадуется: действительно, если хотя бы половина из обещанного... но давайте не будем о грустном.

Помимо уже сказанного, Гудман заявляет, что лично ему в AoE не хватало реалистичности, и именно поэтому он решил внедрить ее в свою Empire Earth. Причем сделал это самым элегантным образом. Боезапас и топливо у юнитов (у которых они есть) ограничены. Заправка осуществляется на базе, следовательно, на нее — базу — придется периодически возвращаться. А что, если нефти/угля/бензина/керосина было добыто недостаточное количество? Правильно, вся ваша боевая и не только техника будет простаивать. Вот такие пироги.



Кораблики с желтыми парусами, кораблики с красными... Выглядят на удивление одинаково. Однако очевидно, что победа за теми, чьих цветов больше.

На самом деле об игре можно еще много и долго рассказывать: информации хватает. Но основные моменты мы вроде бы упомянули, а размениваться по мелочи не хочется. А хочется дождаться выхода и посмотреть на то, что получилось, своими глазами. Разработчики отказались от новомодной 3D-технологии в пользу классического 3Dh-дизайна, а поскольку над дизайном по-прежнему корпит сам товарищ Гудман, посмотреть будет на что.

Все, все дружными толпами отправляемся на ожидание релиза или хотя бы играбельного демо. А от себя добавлю, что лично я Рику доверяю, потому как результат его труда в лице AoE вот уже без малого три года красуется на полочке над монитором. А такие люди впустую лить воду, скорее всего, не станут. MG

Максимальное количество народу в подопечной вам цивилизации будет определяться огромным числом различных факторов.

Диагноз

Весьма и весьма интересный проект. Причем, есть надежда, что все, обещанное разработчиками, будет-таки воплощено в жизнь, потому как люди уважаемые и цену себе знают. Судя по всему, нас ждет все та же славная AoE, только теперь ее будет больше, она разрастется вширь и вглубь.









По гроб жизни

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

operКОТ

Сиквелы бывают разные — «чистые, не очень и грязные». Какая судьба ожидает неофициальный аддон нашумевшего в свое время Nocturne, остается только догадываться. Впрочем, гадаем мы всегда, когда томимся в ожидании той или иной игры, что совсем не мешает писать обширные ревю на тему. Потому сомнения — долой, вооружившись пером и бумагой, мы приступаем к методичному изложению накопившихся фактов.

Паспорт

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Жанр: Horror Action
Разработчик: Human Head Studios
Издатель: Gathering of Developers
URL http://www.godgames.com
Дата выхода: декабрь 2000 г.

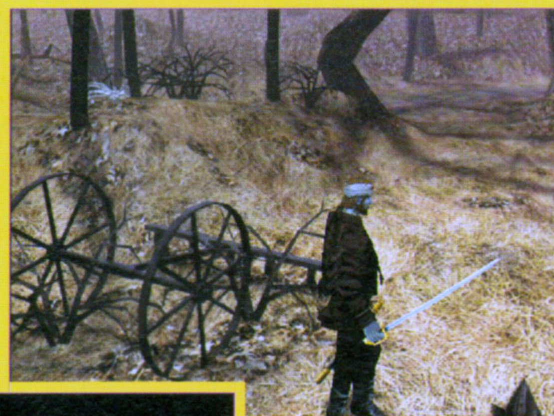
Во-первых, сразу оговоримся, что под фразой «неофициальный аддон» подразумевается не отсутствие желания платить за использование движка оригинала, ведь курирует проект не кто-нибудь, а сами GOD, так что с лицензией проблем быть не должно. Суть в другом: все, начиная с самих разработчиков и заканчивая издателями, направо и налево сеют слухи, что судьба главного героя игры так или иначе будет завязана с приключениями Стрейнджера из «Ноктюрна». С другой стороны, в пререлизной суматохе как-то ненароком забыли, что игра вроде как строится на своем собственном сюжете, к которому Стрейнджер не имеет ровным счетом никакого отношения. Одноименный (игре) фильм, увы, тоже. Вообще, истоки названия игры кроются во мраке, и при чем тут фильм вообще тщательно скрывается.

А во-вторых, вы, наверное, обратили внимание на загадочную прибавку в названии «Volume 2». Не бойтесь, это никакое не продолжение неизвестной, пропущенной вами, игры. Первой части еще пока не существует в природе. Вернее, она есть, но пребывает в полузачаточном состоянии. Мало того, есть и третья глава... и все эти «вольюмы» разрабатываются тремя независимыми компаниями разработчиков, и все три выйдут под эгидой славных GOD. Объединяет означенные игры только общая «хоррор-тематика» и родство с Nocturne, от которого вторая и третья части тщательно отбрыкиваются.

Первая «глава» некоторое время назад обзавелась небольшим «демо», показавшим свету, на что способен модернизированный движок годовалой давности. Поскольку «модернизация» для всех трех частей игры проводилась, мягко говоря, синхронно, то данная «демо» может дать представление о всех проектах сразу. Так вот, engine попрежнему «рулит», но делает это не столь рьяно, как год назад. За двенадцать проведенных в подполье месяцев несчастный заметно осунулся, потерял в весе и научился быстро бегать. Последний факт не может не радовать, несмотря даже на то, что средний уровень «машин» рядового пользователя за год существенно поднялся. И «Ноктюрн» теперь может позволить себе практически каждый желающий. А вот первые два момента несколько удручают. Совершенно необоснованным выглядит стремление разработчиков увеличить производительность за счет существенного урезания числа полигонов. Заметную на глаз дистрофию персонажей мы, при всем своем желании, приветствовать не можем. И не будем.

Помимо астеничного движка Blair Witch Volume 2: The





Специфический «моделлинг», следует заметить. Подобные «раскладушки» принято хранить в пыльном чулане, а на Рождество выбрасывать вместе со всей прочей рухлядью. Впрочем, в данном случае она — рухлядь — может не согласиться с нашим мнением.





Помимо астеничного движка Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock обзавелся неплохим, в чем-то даже захватывающим сюжетом, от которого не то, чтобы мурашки по коже, но неуютно становится.



... но сам главный герой, безусловно, колоритен. Шпага наголо, повязка на лбу, ненависть в глазах. Такой и убьет — недорого возьмет. Хотя все его оппоненты и без того не отличаются «живостью», так что конкуренция достойная.



Просто красивый пейзаж. Элегантное дерево вдали и эротичный мертвяк на заднем плане.

Legend of Coffin Rock (и не сломайте язык, когда будете выговаривать) обзавелся неплохим, в чем-то даже захватывающим сюжетом, от которого не то, чтобы мурашки по коже, но неуютно становится. Итак.

На дворе 1886 год. Уже более двадцати лет минуло со времен Гражданской войны в «сами-знаете-какой-стране». Завязка сюжета обременяет главного героя расследованием пропажи. Исчезла маленькая девочка Робин Вивер, которая (согласно признанию свихнувшейся было мамаши) «пошла погулять в горы и не вернулась». Равно как не вернулась и отправившаяся на поиски ребенка спасательная команда. И тут в дело вступаете вы. Оседлав поезд, вы направляетесь в Coffin Rock. Уже по факту прибытия на место выясняется, что команду спасателей нашли. Они лежали на дне одного из ущелий... «в какой-то странной последовательности». Стоит ли говорить, что тела их были чудовищным образом изуродованы. К моменту вашего появления в ущелье трупы попросту испарились.

В дальнейшем с главным героем происходит ряд событий совершенно необъяснимого характера, после чего он обнаруживает себя лежащим в глухом лесу с признаками ретроградной амнезии. Проще говоря, не помнит ничего из того, что случилось несколькими днями раньше. На герое — военная форма, хотя война уже пару десятилетий как отгремела... И настойчивое, преследующее по пятам дежа-вю на все окружающее.

Собственно, с этого момента геймплей и должен захватить нас в свои цепкие лапы и протащить до самого финала, не отпуская ни на минуту. В свое время это удалось Nocturne. А вот на столь же головокружительный успех Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock надеяться не стоит. Причин тому — масса, но основные из них видятся в следующем. Прежде всего несколько по-иному, чем в «Ноктюрн», расставленные акценты геймплея. Если в «Ноке» нам в большей степени предлагалось палить в оппонентов, по ходу дела «ввинчиваясь» в расследование преступления, то в Blair Witch нам приходится заниматься рутинным разгадыванием головоломок, изредка отвлекаясь на мимолетные перестрелки. И не верится, что разработчикам удастся сохранить





баланс на тонкой грани между занудством поиска различных головоломок и его action альтернативой. С большей вероятностью элементы квеста погубят славное дело «хоррор-адвенчуры».

Аналогии, думаю, излишни, хотя Hexen 2, без лукавства добавим, памятен многим.

Вторым претендентом на место палача, желающего свести трилогию в могилу, вне всяких сомнений, выступает урезанный вариант оригинального движка. Непонятно, как GOD пошли на такой шаг, но факт остается фактом. Остальные гвоздики в крышку гроба достаточно малы, чтобы удержать мертвеца,

В Blair Witch нам приходится заниматься рутинным разгадыванием головоломок, изредка отвлекаясь на мимолетные перестрелки.

желающего пробить себе дорогу к свету. Напор слишком велик... Демоверсия первой главы показала, что в Blair Witch присутствует то, чего так не хватает очень многим играм. То, что было в Nocturne, успешно перенесено новоявленными разработчиками в грядущее «продолжение». А именно, атмосфера. Их есть... Качественная, приправленная доброй порцией слепого страха начинка. Ужас «живет» в углах и «прячется» по подвалам, куда главному герою предстоит спускаться множество раз на дню и, что самое примечательное, вечеру. В «демо» еще нельзя заметить потенциального отсутствия баланса: пять игровых экранов не дают ровным счетом никакого представления о том, «как оно будет» в полной версии. Но темноты и луча света, ее рассеивающего, там хватает. Присутствует то, что описать словами невозможно.
А как объяснишь словами то обстоятельство, что горстка второсортных полигонов и местами примешанное «динамическое освещение» способны творить с человеком такое? В ЭТО надо играть. А вот стоит ли любителям жанра ужаса бежать в магазины за только что из типографии коробочками или же ограничиться простым сдуванием пыли с прошлогоднего Nocturne — мы узнаем уже в конце ноября — начале декабря, когда должен состояться релиз Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock. MG



Диагноз

В ближайшем будущем GOD осчастливит нас целой серией игр, выпускаемых под эгидой «дети Nocturne». Все как один horror, и каждая часть — в официальном исполнении volume — создается отдельной компанией разработчиков, связи между которыми — нуль с хвостиком. Движок Nocturne в результате «заточки» под более простые машины заметно скуксился, а полигонов в персонажах стало до неприличного мало. Добротный action был общим собранием смещен, а на его место водрузили жирный ломоть quest. Зато атмосферу «хоррор», судя по «демо» первой части, сохранить удалось. Только за это и стоит ждать.

Golden dream

(Золотая Мечта):

Подается

в коктейльной рюмке

Компоненты:

— ликер Galliano — 50 мл,

— ликер Cointreau — 25 мл,

— апельсиновый сок — 25 мл,

— сливки — 25 мл.

Украшения:

коктейльная вишня.



Они не похожи на обычных людей. Они носят глухие плащи и клинки на бедрах. Они называют друг друга странными именами. Они умеют петь баллады на эльфийском языке, стрелять из лука и латать кольчуги. Они те, кто называют себя ролевиками. Мало кто из непосвященных догадывается, как много их вокруг и какой удивительный мир стоит за их спинами. Между тем для стороннего наблюдателя, невзначай встретившего на лесной тропке ватагу закованных в железо молодцев, сама суть игры остается всегда за кадром: зритель видит только внешнюю сторону, необычные антураж и поведение ролевиков.

К вопросу о перевоплощениях

L R P G, то бишь RPG на местности

Jackal

Кстати, посмотреть есть на что! На заре движения вся атмосфера игры строилась только на глубоком входе игрока в свою роль и коллективном погружении в иную, воображаемую реальность. Даже простенькие самодельные костюмы, которые, по представлению участников, должны были более или менее соответствовать моделируемому ими миру, имелись не у всех участников, а уж счастливых обладателей доспехов или грамотно сымитированного игрового оружия можно было вообще пересчитать по пальцам. Но на это еще никто не обращал внимание. Улавливаете сходство с компьютерными играми? Пусть кинет в меня камень тот, кто не перестал различать отдельные пиксели к концу первого уровня DOOM'а!

На этом, конечно, дело не остановилось. Буквально за несколько лет, по мере роста количества участников ролевого движения, производство околоигровых аксессуаров было поставлено на широкую ногу: появились специалисты-оружейники и портные; тесное сотрудничество с мастерами-реконструкторами (на них я остановлюсь особо) позволило игрокам принарядиться в исторически верные костюмы и обзавестись обмундированием, которое не постеснялся бы надеть на себя настоящий средневековый ландскнехт. Сегодня на игровом полигоне уже не встретишь человека, одетого по-современному, разве что участников технической группы.

Так вот, речь у нас идет о стороннем впечатлении от происходящего действа. Самое первое ощущение, которое испытывает наблюдатель, ставший сви-



Хоббитские Игрища-2000. Парад участников перед началом игры.



детелем ролевой игры, — это полная нереальность происходящего. Сотни человек в экзотических нарядах, снующие по полям и лесам, то творящие непонятные обряды, то устраивающие настоящие сражения стенка на стенку или штурмующие деревянные крепости... Беда в том, что со стороны не видна подоплека игры, не чувствуется глубокая интрига тщательно (по идее...) разработанного сюжета. А именно в них и кроется вся притягательность ролевых игр.

Что же такое «живая» ролевая игра?

Это отнюдь не выездная тусовка любителей помахать оружием или, как это у нас называют, «поманьячиться». В основу любой ролевой игры ложится сюжет. Им определяются контуры игрового мира — исторические, географические, набор героев и, что самое важное, ее цель. Да-да, у каждой игры есть своя цель, многовариантный финал, к которому участники идут различными путями. И поэтому в любом событии есть свои победители и свои побежденные.

Чтобы почувствовать всю широту и многогранность ролевых игр, достаточно посмотреть их список за последние лет пять. «Литературные» игры создавались не только по Толкиену, но и по «Амберу» и «Князю Света» Желязны, «Волкодаву» Семеновой, видесскому циклу Тартлдава, «Элении» Эддингса, «Черному Отряду» Кука, «Видящим» Хобба, «Калевале», бесконечному сериалу Джордана, книгам Сапковского, «Дюне» Херберта, волковскому «Волшебнику Изумрудного города» и даже по мотивам сериала «Вавилон-5»! Кроме того, бывают и такие случаи, когда мастера создают игры, опираясь не на отдельно взятое литературное произведение, а на целый конгломерат книг, описывающих примерно одни и те же события (например, прошедшая в прошлом году игра «Том и Джил», в основу котрой легли английские народные сказки). А случаются и совершенно неординарные игры, например, знаменитый «Роман Плаща и Шпаги» — эта игра-мистерия, действие которой разворачивалось в Европе семнадцатого века, известной нам прежде всего по романам Дюма, была задумана как... книга, создаваемая совместными усилиями игроков и мастеров!

Список игр исторических, или, как их еще называют, «реконструкций», не менее внушителен. Это и многочисленные игры по Древней Руси, по истории Британии и Ирландии, по различным периодам истории Японии и Китая, Великой Степи и Западной Европы, по Индии времен, описанных в «Махабхарате» и Крестовым Походам, Древнему Риму и американскому Дикому Западу... Как правило, реконструкции берут за основу одно или несколько реальных исторических событий и предлагают игрокам смоделировать возможный ход их развития. При этом задолго до начала мастера-организаторы детально прорабатывают историческую мизансцену, что накладывает определенные ограничения на свободу действий самих игроков, начиная с вводной информации о мире и кончая допустимыми костюмами и снаряжением. Разумеется, участники будущей игры, со своей стороны, тоже должны быть в курсе дела — если не подготовленными к сдаче кандидатского



Это не трансформер, это знаменитый ролевик по имени Сержант Копыто перед выездом на очередную игру.

Сюжеты могут базироваться на огромном множестве исходных установок. Две основные категории игр берут за основу либо какое-нибудь литературное произведение, либо определенный исторический период и локацию. Так, главная ролевая игра сезона — «Хоббитские Игрища» (ХИ или Хишки, как принято их называть) — всегда привязана к сюжету книг Толкиена; впрочем, несмотря на название, отнюдь не все из них базировались на походе Хранителей и Войне кольца. А в качестве примера «исторической» игры можно назвать «Волков Одина», участники которой воссоздают атмосферу Северной Европы.



Хоббитские Игрища-2000. Команда игрового кабака захватывает оставленную без присмотра крепость.

минимума по отыгрываемой эпохе, то хотя бы знакомыми с популярными литературными или научными работами, ей посвященными. Признаком хорошего тона со стороны мастерской группы, кстати, является предварительное составление и публикация списка таких работ.

Наконец, в последние годы появился абсолютно новый тип ролевых игр, который обязан своим происхождением компьютеру. Дада, «живые» истории стали базироваться на играх компьютерных! Вы любите Fallout? Пожалуйста, запишитесь на соответствующую полевку, надрайте энергетическую броню, достаньте из-за шкафа любимую гауссову винтовку (точнее, ружье, ибо винтовая нарезка и Гауссов эффект несовместимы между собой) и отправляйтесь на радиоактивные просторы постъядерного мира истреблять супермутантов... или людей — в зависимости от ваших наклонностей. Вам больше нравится утробный рык огров и шелест грифоновых крыльев? Тогда добро пожаловать на игру, действие которой происходит во вселенной Warcraft.

Вот, кстати, одна из последних новостей: объявлено о начале работы над игрой, посвященной знаменитейшему сериалу Might and Magic/Heroes of Might and Magic (с уклоном во второе). Руководитель мастерской группы, Mifrandir, рассказывает о готовящемся проекте следующее: «Собственно, игра будет представлять собой помесь оригинальной Might and Magic и Heroes. Система магии будет перенята, насколько это возможно, из ММ, в то время как многие принципы мы возьмем из Heroes, в частности количество игроков — оно будет пропорциональным приростам населения городов. Мы постараемся представить на игре все типы городов. Каждая команда, заявившаяся на игру, получит в свое распоряжение один город, уже оборудованный фортом. Когда форт захватит штурмом противник, команда получает предупреждение; если часа за 3 он не будет отбит обратно, команда считается вымершей. В этом случае ее игроки переходят в разряд NPC и могут продолжить игру, ожидая в лагерях беженцев. На мастеров и игротехов, которых на игре будет около 20 человек, возложено отыгрывание таких знакомых нам по игре объектов, как уже упоминавшиеся лагеря беженцев, а также мельницы, деревья знаний и т. д. и т. п. По предварительным прогнозам, игрушка будет проведена где-то в Сумской области, вероятно, под Конотопом».





Орки на природе.

Вы — не фанат HoMM? Ничего страшного — подождите еще немного и услышите об анонсах игр по Baldur's Gate, Monkey Island, Tomb Rider. А в перспективе я бы лично не отказался поучаствовать в ролевухе по мотивам приключений Ларри или в Ultima On-Land...

Откуда берутся правила?

Итак, с фундаментом ролевых игр мы, вроде, разобрались — теперь давайте посмотрим, как же проходят «живые» игры. Создание ролевой игры начинается задолго, зачастую — за год до даты ее начала. Инициативная группа создателей, которые впоследствии станут игровыми мастерами, набрасывает общий план готовящегося мероприятия — мир, сюжет, примерное количество участников, место проведения. Кстати, в зависимости от места проведения ролевые игры делятся на полевые (проходят на открытой местности) и павильонные (рассчитаны на небольшое количество участников и проходят в помещении). Впрочем, трудно будет, наверное, определить тип приключения, посвященного жизни диггеров и проходящего в городских подземельях.

После этого мастера ложатся на дно на полгода, подготавливая за это время правила. Они — вещь серьезная, потому что будут на время проведения основным законом для сотен участников. Именно опубликованные правила становятся «визитной карточкой» игры, изучая которую потенциальные участники решают, записаться ли на нее или выбрать другую. Сезон (обычно с мая по октябрь) с каждым годом все более насыщен играми, и сделать правильный выбор становится все труднее.

Как выбрать игру?

На что обратить внимание, если захотелось принять участие в ролевой игре с заинтересовавшем вас сюжетом? Начните с детального изучения правил. В них представлен вводный материал, а также список доступных для отыгрыша команд и/или ролей. Например, в том же случае с Fallout можно было записаться в команду горожан, или бродячих разбойников, или в ряды армии мутантов... Братство Стали отыгрывалось самими мастерами и было недоступно простым игрокам. Количество участников каждой из команд было ограничено, поэтому лучшие роли получили те, кто подал заявку раньше. Что же делали опоздавшие любители свежих радионуклеидов? Их записали в villagers, то бишь крестьянское население игрового мира. Начало, честно сказать, не самое вдохновляющее, но дальнейшая судьба каждого игрока определяется все-таки не тем, где он оказался на момент старта игры, а развитием игрового сюжета и, что более важно, — качеством отыгрыша своей роли им самим. Это пример, кстати, справедлив для большинства ролевок.

Впрочем, чаще любители игр не теряют друг друга из виду и после окончания сезона. Практически во всех регионах России давно сложилась сеть клубов, или просто стойких по составу команд. Как правило, они подают коллективную заявку, чтобы совместно отыгрывать одну из локаций. При этом у одних команд постепенно начинает проявляться склонность к отыгрышу похожих ролей, в то время как другие пробуют себя на самых разнообразных мероприятиях. Часто команда образуется вокруг одной из легендарных личностей ролевого движения, «монстра» с десятилетним стажем как игры, так и мастерения. В межсезонье они готовятся к предстоящим играм, например, регулярно проводя тренировки по файтингу.

А можно ли там подраться?

Боевка — это вообще отдельная история; практически ни одна ролевая игра не обходится без межкомандных стычек, вызванных развитием сюжета. Нередко в масштабных баталиях сходится большинство приехавших людей, а их количество может измеряться сотнями. Все тонкости боевого процесса детально расписываются в правилах, а на полигоне в составе мастерской команды зачастую присутствует специальный мастер по боевке.



Культурная часть игры, сиречь менестрелятник.

Помимо ролевого мейнстрима, существует и еще несколько типов игр. Например, мир может оказаться собственной разработкой мастеров. Или же приключение создается на основе некоторой популярной концепции, но не конкретной книги или истории — так, ролевка в стиле киберпанка может явно тяготеть к книгам Гибсона или «Приключениям Электроника», но быть отнюдь не связаной с ними по сюжету, равно как в игрушке, посвященной пиратам Карибского моря, может вовсе не оказаться места для Питера Блада.



Во-первых, такое внимание военным действиям уделяется потому, что любое сражение — от стычки один на один до финального боя — несет в себе потенци-



альную опасность если не для жизни, то уж точно для здоровья участников. Несмотря на то, что оружие игровое, в пылу битвы им можно нанести оппоненту серьезную травму. Самым строгим образом регламентируется допускаемое оружие. Тут же определяются и зоны тела, в которые можно наносить удары: как правило, запретными считаются голова, паховая область, кисти рук и ступни ног.

Во-вторых, неприложным требованием всегда выступает историчность игрового оружия. Согласитесь, что нагината в руках викинга смотрелась бы так же нелепо, как и бумеранг за поясом у мушкетера. Несколько труднее обстоит дело с доспехами: далеко не каждый игрок может позволить себе завести коллекцию обмундирования, от ахейской кирасы до полного набора капитана панцирной кавалерии. Поэтому мастера подчас готовы разрешить

игрокам присутствовать на полигоне в анахроничных доспехах на том условии, что их класс будет понижен. Что такое класс доспехов? О, это очень интересный вопрос.

Итак, третья причина, по которой боевые правила столь скрупулезно разрабатываются, заключается в механизме регламентации боевых действий. В самом деле, не могут же участники боя колотить друг друга боевыми текстолитовыми молотами по шлемам до тех пор, пока один из них не свалится от усталости. Равно как и выяснение «кто же кого убил» не может быть вынесено на совесть самих игроков. Нет, здесь в дело вступает разработанная мастерами механика контроля за боем.





Рассмотрим простейший вариант боевых правил. Все игроки, прибывающие на игру, равны по своей природе — жизнь любого оценивается в один хит, потеря которого приводит человека в предсмертное состояние. Иными словами, тот игрок, который остался в нуле хитов и не получил соответствующей медицинской помощи за определенный промежуток времени, считается погибшим. Разумеется, в таких условиях прожить до конца игры удастся, может быть, кому-то из не боевых персонажей, но никак не воинам. Поэтому каждый из них стремится повысить количество своих хитов, и самый простой способ сделать это — использовать соответствующие доспехи. В зависимости от игрового мира мастера определяют возможные классы брони. Например, если игра ведется по стандартному фэнтезийному миру, эти классы могут выглядеть следующим образом: легкий кожаный доспех добавит игроку 1 хит, кольчуга или бригантина — 2 хита, пластинчатый доспех — 3 хита. Количество добавленных хитов может наглядно демонстрироваться при помощи выдаваемых мастерами жетонов (если сняли с тебя хит, снимай жетон). Часто игроки привозят с собой и используют в бою щиты самых различных размеров и форм — от рондаша до огромного башенного, прозванного в народе «бронедверью». Тем не менее дополнительных хитов за таскаемый с собой щит игрок обычно не получает, удовлетворяясь тем, что просто использует его по назначению.

Раз игровые доспехи различаются по классу защиты, то вполне логично было проиндексировать и оружие по степени наносимого вреда. Так обычно и происходит; впрочем, баланс скорее сдвинут в сторону защиты: большинство игрового оружия снимает с участника при попадании по одному хиту. Дистанционное оружие или боевые машины могут наносить дополнительный вред. Разработка конкретных условий ведения боя — прерогатива ответственного за это мастера, а у него могут быть свои идеи по поводу игрового баланса. Существуют, например, бесхитовые системы, в которых тяжесть полученного увечья определяется тем, куда пришелся пропущенный удар. Так или иначе, выбор конкретного оружия — это, скорее, вопрос личного предпочтения игрока, а вовсе не манчкинский интерес. К тому же, по моему личному опыту, в бою всегда побеждает наиболее опытный воин, а не тот, у кого алебарда длиннее.

Магия

Отдельная история — это игровая магия, если, конечно, таковая присутствует в ее концепции. Отыгрыш магии осуществляется множеством способов, и ни один из них нельзя признать универсальным с точки зрения удобства и достоверности. Есть разные варианты: игрок, заявляющийся на игру магом, может получить от мастеров набор специальных сертификатов, каждый из которых символизирует то или иное заклинание, с описанием производимого им эффекта. Творя заклинание, волшебник аннулирует тем самым данный сертификат. Но, согласитесь, замотанная в балахон фигура, которая выступает из тумана, рвет бумажку и провозглашает «файербол!», смотрится скорее комично, нежели натурально. Есть и другие способы. Иногда на играх моделируется ингредиентная магия; бывает, что определенным игрокам гарантируется та или иная магическая способность. Можно столкнуться и с магическими предметами (поэтому, встретив на игровом полигоне незнакомца, лучше не кидаться на него с мечом, а вежливо спросить: «Что я вижу?», ибо он может оказаться невидимым...). Есть еще и жреческая магия, как и положено в ролевых играх. В этом случае для достижения эффекта игрокам надо провести некий сакральный ритуал, иногда для этого же командами строятся храмы и капища.



Пришло время размяться... Небольшая стычка в присутствии зрителей.

Полигон

Ну что же, правила написаны и выверены, игроки съезжаются на полигон. Выбор полигона, кстати, довольно сложное занятие — он должен быть удобен для подъезда участников игры, иметь источники питьевой воды,



располагаться вдали от потенциально опасных мест — болот, обрывов, но прежде всего от поселений аборигенов. Про взаимоотношения ролевиков и цивильного населения сложено немало легенд и былей, наиболее полную их коллекцию вы можете найти в Сети по адресу http://kulichki.rambler.ru/tolkien/ponchik/baiki/index.html. На полигоне размечаются границы игровых команд, а иногда еще и специальные области: не обязательно же использовать для игрового моря местный пруд; можно просто отметить на карте водную зону, а затем следить, чтобы иначе как в лодках по ней не передвигались. Начинается каждая игра, как принято, с общего парада. Все команды под развернутыми знаменами и в парадных мундирах выстраиваются на импровизированном плацу, далее следует торжественная часть в исполнении мастеров, и игра начинается...

С этого момента и начинается таинство. Игрок более не воспринимает себя Васей из Урюпинска, он — тот, чью роль ему суждено отыгрывать. Условности декораций исчезают. Это и есть главная притягательная сторона ролевых игр — возможность почувствовать себя кем-то другим, окунуться в атмосферу иных времен и миров, испытать такие острые ощущения, которые редко случаются в обыденной жизни.

Чем лучше сюжет и начальные установки игры, тем больше сюрпризов она преподносит игрокам. При этом каждый найдет в ней что-то свое: игрок с душой воина будет искать битву, пытливые умы станут стараться распутать заплетенный мастерами сюжетный клубок, а прирожденные правители — строить бесконечные интриги. В игре есть место всему — верности и предательству, дружбе и ненависти, самопожертвованию и трусости. Ролевая игра почти полностью моделирует жизнь. И поэтому в ней неизбежно присутствует и смерть.

Смерть

Далеко не всем суждено дожить до конца игры тем самым персонажем, которым они были в ее начале. Войны, убийства, мор и голод ведут к гибели многих участников. И когда приходит их смертный час, они надевают белые повязки и печально отправляются в Страну Мертвых... Собственно, это место в народе принято называть «мертвятником», и схема его действия примерно одинакова в различных играх. «Погибший» игрок должен удалиться в мертвятник и отсидеть там положенный срок (обычно — несколько часов), после чего мастера выпускают его обратно в мир живых, но уже в качестве совершенно иного персонажа.

В качестве примера «техники безопасности» можно привести выдержку из правил прошедшей в этом году ролевой игры «Арабский Восток»: «Материалы изготовления клинков стандартные: дерево, пластик. Плющеные алюминиевые трубки возможны в случае утяжеления их внутренними наполнителями, ширина трубки — не менее 4 см. Лезвия топоров и секир, выступы палиц не тверже резиновых. Головы кистеней не тверже приспущенного теннисного мяча. Рукояти древкового оружия должны быть зачищены или покрашены в подобающие цвета. Острия копий, дротиков, стрел и выступы секир должны иметь защитные смягчения из пористой резины или соответствующих материалов».

Игры «живые» и компьютерные

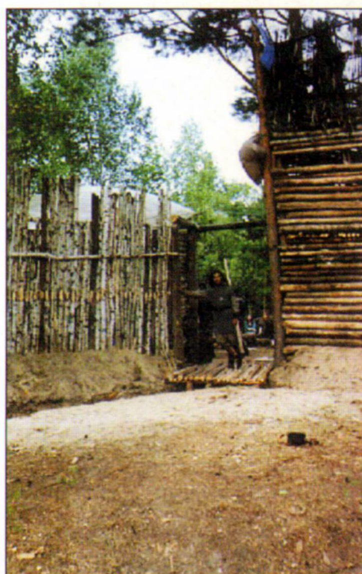
И, наконец, есть такой интересный момент, как взаимодействие миров живых ролевых игр и компьютерных. Во-первых, так уж сложилось, что многие участники ролевого движения так или иначе связаны с компьютерным миром: кто-то работает в этой области, кто-то является давним участником сети ФИДО, кто-то просто давно любит компьютерные игры. Что же более интересно ролевикам — играть вживую или на экране монитора? Учиться фехтовать или проходить новые игровые миссии? Пожалуй, лучше других на эти вопросы ответят сами ролевики.

Можно ли вообще сравнивать живые и компьютерные игры? Пожалуй, да. Вне зависимости от того, в какой реальности происходит игровое действо, мы подчас глубоко вживаемся в его мир, радуясь победам и остро переживая неудачи. Алексей Свиридов, известный российский писатель-фантаст, ролевик с многолетним стажем, а по совместительству — один из авторов «Аллодов», говорит: «Хотя я и зарабатываю на жизнь работой над компьютерными играми, мне как „потребителю“ интереснее живые, за счет возможности непосредственного общения „в реале“. Но это вовсе не значит, что я откажусь от возможности пройти хорошую компьютерную игру „от и до“». Однако чем-то компьютерные игры обделены по сравнению с полевыми. Чем? Мифрандир, автор уже упоминавшейся мною игры по Might'n'Magic: «Конечно, живые интересней. В компьютерные можно играть долгими дождливыми днями (и то когда не готовишь „живую“ игрушку) и на работе». Гелиэль, замечательная поэтесса и страстная поклонница





ролевых игр: «Интересней — живые, без вопросов: адреналина больше, люди, песни — да что угодно!». Гарет, ученый-экономист, капитан команды на последних ХИ: «Чему я уделяю больше времени? В абсолютном выражении чистого времени (только сама игра) — таки компьютерным. Если в относительном выражении (на единицу времени игрового сезона, который для живых игрушек составляет 4–5 месяцев) и с учетом суммарного времени (командники, плетение кольчуги, подготовка прочей атрибутики) — живым, однозначно. И, если бы у меня нашлось достаточно времени, я бы скорее организовал полевую игру, чем засел на компьютерную». Впрочем, не обходится дело и без конструктивной критики. Тхано,





программист в реале и любитель отыгрыша магических персонажей на играх: «Живые ролевые на местности, как правило, с большим трудом поддаются контролю мастеров. Достаточно часто случаются происшествия вроде нечестности игроков. Но даже в этом случае я еще ни разу не видел удачных правил по магии. Зачастую, маги либо слишком круты, либо слабы до беспомощности. Правда, я не назову себя серьезным специалистом, изучившим все правила по магии, какие только существуют... На полевых хорошо играть исторические игры, я думаю. В общем все, где нет магии. Компьютерные РПГ обладают преимуществом независимости от мастера и других игроков, но, к сожалению, проигрывают жестко заданным мирам, то есть сделать что-то, выходящее за пределы логики игры (отойти в сторону — сломать бревно — убить бревном тролля), не удастся (пример утрирован)».

Впрочем, в последние годы появились многопользовательские игры, которые отнюдь не страдают отсутствием общения меж игроками. Тысячи пользователей Ultima Online, Everquest, Asheron's Call и даже обычного черепа — лишь бы хватало на все времени. Умудренный годами Свиридов сказал по этому поводу: «Я с одинаковым удовольствием бегал в «Дюка-Нюкена»



Diablo не могут пожаловаться на скуку и одиночество! Так как же относятся ролевики к современным тенденциям в электронном игроделании? Алексей Свиридов: «Способны ли многопользовательские онлайновые игры вытеснить полевки? Вытеснить — нет. Думаю, что они будут сосуществовать каждые в своем ареале». Гелиэль: «Нет абсолютно никакой вероятности, что компьютерные игры вытеснят живые: это совершенно разные вещи...» Тхано: «Компьютерные игры изменились за последние пять лет. Я не особенно слежу за спинномозговыми шедеврами типа авто- и мотогонок, квейков, но мне кажется, они стали поумнее. По крайней мере, RPG. Авторы больше думают над сюжетом. Если говорить о таких произведениях, как Ultima Online, Planescape: Torment, Fallout, то, конечно, изменились они в лучшую сторону».

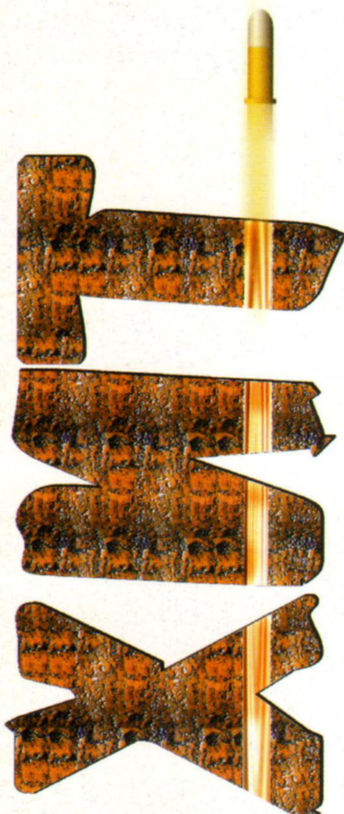
По-видимому, мои собеседники правы, и увлечения живыми ролевыми играми и игрушками компьютерными могут мирно сосуществовать под сводами одного и во второго Варкрафта, ходил в «Аллоды» и играл в «Марьяж». К тому же мой домашний комп застрял на конфигурации P166/32 без ускорителя, и «отдать предпочтение» чему-то современному мне трудно. Что же касается игры на работе, то в рабочее время единственно возможная игра — это тестирование «Проклятых Земель», а во внерабочее баталии по сетке — это уже не мои, это предпочтения коллектива». Так что я желаю вам найти достаточно времени, чтобы испытать на себе все волшебство мира ролевых игр и при этом не пропустить очередной долгожданный релиз.

Автор выражает глубокую признательность за помощь в работе над статьей и предоставленные материалы компаниям: «Архив RPG-материалов в Новосибирске» (**http://rpg.nsk.ru**), «Библиотека Тол-Эрессеа» (**http://www.eressea.ru**), мàстерской группе «Александр VI» в лице ее бессменного лидера Владимира Обручева. MG



В этом выпуске:





Новый год обычно наступает зимой. Кстати, вы никогда не задумывались — почему? Нет? Ну и ладно. На самом деле оно того не стоит. Наступает и ладно. Но до него еще довольно далеко, поэтому лучше побеседуем о других, не менее интересных, но более актуальных вещах. Вот, например, почему бы ГБДД не ввести в качестве теста на экзаменах игру в «Кармагеддон»? Любой из трех? И после того, как человек достигнет совершенства в подавлении педестрианов и прочих собак и кошечек, сказать ему: «Слышь, ты! А теперь надо делать все наоборот!» И на наших улицах немедленно установится сплошной порядок и радостное настроение. Хотя не обязательно. А то кто-нибудь решит еще, что для повышения производительности надо применять разнообразные нетипичные средства вроде развития экстрасенсорных способностей, мир наполнится столь же нездоровыми товарищами, как положительные персонажи Sanity (об отрицательных персоналиях я просто молчу). И вообще, я собираюсь в теплые края, а здесь остается в основном тот народ, который любит снег. Например, Лыжники. Так что всем привет, и, возожно, когда-нибудь моя вернуться. Если снег стает.

С прощальным приветом
Данила Матвеев

Кибермагия как норма жизни



Sanity: Aiken's Artifact

Барсуков Николай ака Barsick

Желанием совместить несовместимое страдают порой даже очень маститые разработчики. Так уж сложилось, что неспособность выдумать новый жанр порождает такие смеси, что впору за голову хвататься всеми ногами. А если в комплекте еще и сюжет, идущий вразрез со всеми канонами?

Многие, наверное, уже пришли к выводу, что речь пойдет об очередном уродце неизвестного направления и с отрицательным показателем геймплея. И, надо сказать, крепко ошиблись. Речь-то пойдет как раз о редчайшем в индустрии случае — великолепной смеси жанров, прекрасно подобранном сюжете и совершенно нетривиальной реализации — о Sanity. Эта игра, вышедшая недавно из недр Monolith, способна перевернуть сложившиеся представления о необычных проектах подобного рода. Да, перед нами мутант, но, черт возьми, посмотрите, как он прекрасен!

Идея игры заключается в смешении идеологии, магия здесь прекрасно сосуществует с последними достижениями науки, а активное действие замечательно уживается с неглупыми квестами. Если к этому добавить уникальную (для игр подобного рода) систему заклинаний и крайне необычную реализацию игрового процесса, то получится именно то, что и должно, — хит. Да, эта игра станет, если уже не стала, хитом, причем, скорее всего, ее не забудут через две недели, сразу после выхода какого-нибудь знаменитого продолжения чего-нибудь исторического. Хотя бы потому, что ниша, занятая теперь Sanity, оставалась до сего дня свободной.

Значит так: все началось с неприятностей. Люди ведь не могут жить без всяких катастроф, катаклизмов и всего того, на чем основаны сюжеты всех игр. Никто не ожидал подобного и на этот раз. Мы оказались правы, снова человечество висит на волоске, правда, повод не совсем обычен. Инопланетяне не имеют на нашу планету никаких видов, и гигантский метеорит не приближается к Земле, однако ужас уже распустил свои крылья, и всем срочно нужен герой.

На этот раз все докатились до ручки весьма интересным способом — одна дама, не по годам развитая, возьми да и придумай способ усиления экстрасенсорных способностей человека в десятки, а то и в сотни раз. Ладно бы она такой способ только придумала, так она



ведь еще и эксперименты начала проводить, причем на людях, да к тому же и над собой. В результате на волю вырвались десятки психов, способных взглядом вскипятить Черное море или еще какое зло учинить. Естественно, что обыватели пожаловались властям, а те, в свойственной им манере, создали DNPC — Департамент по контролю за псиониками. Как и полагается подобной организации, деятельность свою она начала с полного уничтожения почти всех, кто хоть как-то успел себя проявить на ниве псионических способностей.

Вполне разумным оказалось использование в качестве оружия против псиоников самих же псиоников — только тех из них, кто еще обременен какими-то моральными принципами, пусть и в микроскопических дозах. Так на службе у Департамента оказался Каин. Парень этот был первоклассным психом.... простите, псиоником. Способности поражали всякое воображение, именно ему и выпала честь задерживать ту самую тетку, которая все и затеяла. Вот только незадача — в процессе задержания погибло что-то около сотни мирных



Паспорт

Sanity: Aiken's Artifact

Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Monolith Productions
Издатель:	Fox Interactive
URL	http://www.lith.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II-300 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
	3D-ускоритель







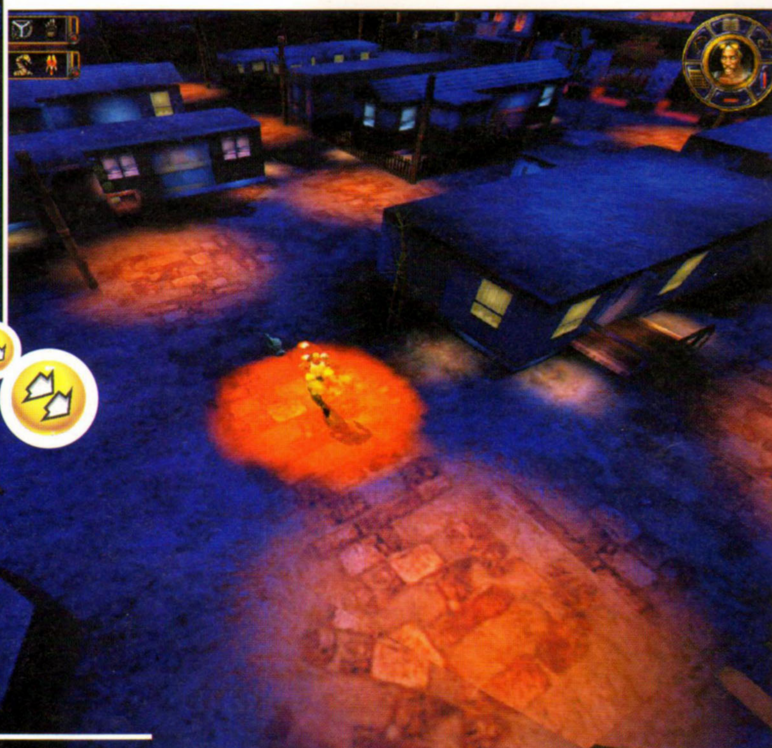
Эх, хороша все-таки пси-дуэль, красиво мечутся тонны мозговых энергий всевозможных видов, а в конце концов чья-то тушка останется остывать в глубине уровня. Главное — чтобы не моя!

жителей, а это оказалось много даже для такой солидной организации, как DNPC. Ну, Каина надо было наказать. Отнять у него способности было бы глупостью, кто-то ведь должен сдерживать натиск новоявленных волшебников от науки. Вот и пришлось вживить ему в голову переключатель своеобразный — просто так он никого завалить не может, а вот если там нагрубили ему или, не дай бог, в карман полезли, тут уж он косить всех может направо и налево.

Поначалу всем показалось, что теперь-то уж он безопасен, взяли его да и выпустили на улицу — псиоников ловить. В этот самый момент мы его и застали. А раз застали, то и рычаги на себя взяли, потому что в компьютерных играх так положено.

Сюжет хорош лишь только потому, что нет в нем ни хороших персо-





Необычайно красивое динамическое освещение преображает даже относительно статичные сценки, что уж говорить о волшебстве.

Заклинания

Система заклинаний (способностей) состоит из восьми больших разделов. Это много для магии, обычно количество школ колеблется где-то от 4 до 5, однако разработчики решили иначе. И вот перед вами:

1. **Наука.**
2. **Солнце.**
3. **Огонь.**
4. **Шторм.**
5. **Правда.**
6. **Демонизм.**
7. **Иллюзия.**
8. **Смерть.**

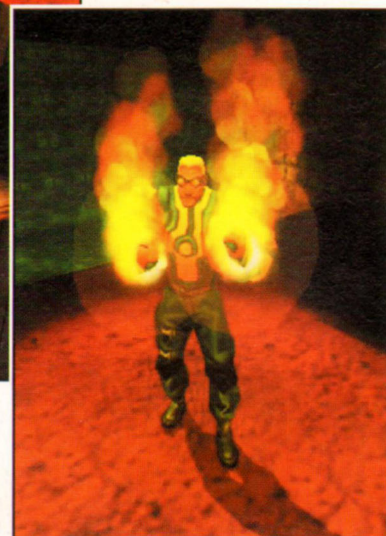
Каждая из школ содержит как наступательные, так и оборонительные заклинания. Наступательные средства делятся на имеющие целью конкретное существо и своеобразные мины, будучи наложенными на определенное место, они срабатывают при первом контакте с любым врагом. В свою очередь, оборонительные способности либо являются щитами различной степени избирательности, либо делают невозможным применение тех или иных вражеских способностей. Помимо этого есть еще ряд способностей, носящих небоевой характер. Однако не стоит думать, что они от этого становятся менее ценными! Способность к полету запросто может спасти жизнь, а телекинез сделает возможным манипулирование предметами на расстоянии. Возможности телепатии вообще трудно переоценить.
Добываются умения самыми различными способами. Например, их можно получить в результате разговора (мирного или не очень). В случае крайне воинственного настроя оппонента умение можно получить после его смерти, тогда как другим бывает достаточно полицейского значка. Манипулируя таким образом, вы сможете обзавестись внушительным набором возможностей, которые весьма пригодятся при прохождении боссов. Эти монстры обладают куда более развитыми психическими способностями, так что тактика тупого давления результатов не дает. К слову сказать, чем дольше вы рвете на ластики-грелки того или иного злодея, тем выше вероятность получения в случае его смерти небольшого завещания в виде умения.

Мини

Помимо схваток, по мере прохождения вам будет встречаться огромное количество мини-заданий. Эти квесты, призванные разнообразить процесс уничтожения себе подобных, помогают на время отвлечься от кровавой сечи и заняться умственными упражнениями. Характер этих упражнений постоянно меняется, а смысл усложняется. Благодаря этому вы всегда будете оставаться в напряжении, связанном не только с постоянной угрозой для жизни, но и с более интеллектуальными проблемами. Стоит упомянуть несколько возможных способов отвлечься: при помощи телекинеза надо будет передвинуть несколько ящиков, хитро перемешанных друг с другом. Задачку надо решать логически, другого выхода нет, так что помозговать придется всем, независимо от личных пристрастий. Еще один пример: спортзал контролирует полностью слетевший с катушек компьютер, машина сохранила лишь одно стремление — как можно быстрее лишить вас жизни, следовательно, надо очень быстро перебирать лапками, чтобы не попасть под конвейер смерти. Интеллекта минимум, однако затягивает очень даже неслабо. Вот вам и другой пример неоднородности игры. В этом, пожалуй, и ее уникальность.
Все вышеперечисленное вкупе со скриптовыми сценками, разделяющими отдельные достижения, создает впечатление просмотра кинофильма, причем захватывающего и длинного.



Классический пример применения телекинеза в мирных целях. Один момент — если долго толкать, то и крыша слететь может.



нажей, ни однозначно плохих. Есть только наш и все остальные, ну плюс еще мирные жители, которых трогать ни-ни.

Сам Каин парнем оказался знатным, плечистым, чернокожим, глаза за стильными очками спрятаны, одним словом — герой! Характера, правда, не самого покладистого, и чувство юмора мрачноватое, да и агрессивности хоть отбавляй. Ему и отбавили, той самой микросхемой, одного только не учли: что он сам на конфликт легко нарвется, а когда все кругом уже на взводе и зла ему хотят, тут уж микросхема в дауне — делай что хочешь. Так что монстром он был, монстром и остался, плюс еще за кнопки наверняка не самый добрый парень на свете сел (это я о вас). Вот и получается, что зло искоренять нынче модно не добром, а другим, более управляемым, злом. По такому принципу и живем.

Психоделические уровни без конца сменяют друг друга, валятся пачками враги — как волшебники, так и простые, но очень злые люди. Несет паленым мясом и кровью, а на фоне всего этого развивается сюжет. Сюжет не компьютерной игры, а голливудского блокбастера, причем не из последних. Здесь и диалоги, и загадки, и все, что только можно пожелать, а между ними — все тоже мясо и кровища. Баланс между жестким экшном и приключениями выдержан идеально. Скриптовые сценки богато оживляют происходящее, а заодно и способствуют развитию сюжета, вводя в курс дела и расставляя акценты.

Если вы думаете, что это все, то глубоко заблуждаетесь. Каин — псионик, а это значит, что основное



Способность к свободной левитации хотя и носит мирный характер, но и в условиях боевых действий невероятно полезна.





Интерьеры уровней очень красочно дополняют его обитатели. Некоторые виды заклинаний просто потрясающе смотрятся именно на каких-то конкретных уровнях. Дизайнеры постарались.



красиво живут и красиво умирают толпы нехороших дядек и теток.

Высокие системные требования игра полностью отрабатывает. Динамическое освещение при проведении пси-атаки рисует такие немыслимые отсветы шаровых молний и прочего волшебного добра, что просто глаз радуется. Даже цифры, всплывающие при каждом попадании, совершенно не портят впечатление. Многие из заклинаний очень красивы сами по себе, например телекинез смотрится изумительно во всех положениях.

Ух, какой я мощный!

кнопки выключения колонок. Качество очень высокое, причем это относится как к качеству записи, так и к самой музыке.

Если вы не любите наслаждаться музыкой в одиночестве, есть возможность пригласить друзей. Мультиплеер присутствует, реализован довольно удачно. Дуэли псиоников с использованием всего арсенала доступных средств — зрелище не только красивое, но и поучительное.

Необычность проекта заключается в его разноплановости. Множество отдельных интересных решений вместе приобретают силу великолепно задуманной и достой-





его оружие не табельный ствол, а различные проявления психической энергии. Причем способности свои он в состоянии развивать и дополнять всеми доступными средствами, а средств для этого в игре предостаточно. Здесь и классические огненные шары, и более изощренные вещи вроде сканирования мозга. С таким арсеналом игра выходит далеко за пределы среднестатистического проекта «двухжанровика».

Синие руки, торчащие из пола, ни что иное как очередное заклинание.

Как и в любой уважающей себя игре, заклинания (пси-воздействия) стоят денег. Деньгами в данном случае является не абстрактная мана, а душевное здоровье нашего героя. Минимальный, необходимый для связного мышления уровень вполне можно пересечь, и тогда агент Каин превращается в безмозглую развалину, пародию на самого себя. Он не может ни действовать, ни даже ходить. Такое состояние продолжается до тех пор, пока уровень способностей не вернется на допустимое значение. Сразу после этого рост прекратится, однако, по крайней мере, ходить персонаж сможет. Расплата рассудком лично мне еще в играх не встречалась, весьма интересное решение и вполне логичное, учитывая основную сюжетную завязку.



Вот так, периодически впадая в полную невменяемость, Каин движется к намеченной цели. Путь его лежит через прекрасно продуманные уровни, содержащие все необходимое, чтобы было занятно. Среди последнего: кровожадные люди, не обладающие псионическими способностями, зато отличающиеся многочисленностью и дурным нравом; псионики недоучки, обладающие лишь одним из возможных умений; настоящие мастера, способные не только осложнить жизнь, но даже прервать ее вовсе, причем неограниченное количество раз.

Как вы, наверное, уже догадались, такие события должны иметь соответствующую реализацию, которая играет отнюдь не последнюю роль в современных играх. Здесь использован относительно старый движок LithTech, дебют которого состоялся в игре Blood. Разработчики выжали из него все и даже немного больше. Красота просто неописуема, полностью трехмерный движок, камера висит сверху, далеко от поверхности, и периодически демонстрирует разнообразные драматические моменты, превращая тем самым игру в детально проработанный, насыщенный деталями мир, в котором

Все разрешения экрана поддерживаются, однако при наличии слабой машины начните играть на 640x480, иначе все происходящее будет здорово напоминать комикс. Учитывая обилие диалогов, сходство будет просто невероятным.

Диалогов действительно много, разговаривать любят и плохие, и хорошие. Некоторые задачи можно выполнить только грамотными речами, в других случаях необходимо вызвать агрессию, для последующей деструкции. К слову сказать, слушать разговоры — одно удовольствие, юмор персонажей порой переходит все мыслимые пределы. А если учесть озвучание, то тут вообще говорить не о чем. Дело в том, что Каина озвучил никто иной, как сам Айс Ти — король рэпа. Шуточки в сочетании с голосом создают впечатление полного реализма происходящего, ведь именно так и должен говорить агент Каин, убивший сотню мирных жителей только в последней операции.

Музыка сделана вполне на уровне, приятные треки не вызывают желания дотянуться до

но выполненной игры. При практически полном отсутствии недостатков Sanity способна увлечь при помощи своих неоспоримых достоинств даже людей, не принадлежащих к армии поклонников жанров-составляющих. Этот феномен можно объяснить только способностью игры настолько удачно все совместить, что и заядлый квакер, и конченый квестер рука об руку займутся прохождением ради выяснения истины и спасения человечества.

Проект получился на редкость удачным, остается только надеяться, что жизнь его ждет долгая, а путь — легкий. Основанием для этого может служить информация о том, что уже доступен набор дополнительных умений, не вошедших в базовую версию. Это подарок разработчиков любителям многопользовательской игры. Теперь, наверное, дело за дополнительными уровнями, а там, кто знает, и за второй частью. Лично я в нее играть буду, так как считаю, что красивость и интересность — все, что нужно идеальной игре. MG

Константин Инин

Езда на переезжание



Вкратце: Carmageddon TDR 2000 — достойный продолжатель дела Carmageddon'a номер раз; тот самый продолжатель, коим вторая часть так и не стала.

Обязательная программа

Здесь идет полторы страницы восторгов и всяческого восхваления. Кипятком по белому излагается, как велик был Carmageddon номер раз, каким памятником самому себе и звездой в истории компьютерных игр он был, как вопли восторга сотрясали просторы. Собственно, криками восторга были обделены разве что те несколько несчастных стран, в которых первая «Карма» была разрешена только с зеленой кровью; стран, лишенных красных следов из-под прочавкавшего по педестриану колеса и пятен на скалах, к которым прислонилась девушка в бирюзовом бикини, а поверх нее — бампер нашей подскочившей на кочке машины. К восторгам прилагается краткая историческая справка — для всех, кто не видел «Карму» и не понял из вышесказанного, о чем игра.

Carmageddon вышел в 1997 году и завоевал любовь экстремальным до иронии подходом к насилию. Все, о чем вы даже боялись мечтать: на разные части красной машины надевались мужики в костюмах и с дипломатами, девушки, старушки, спортсмены, коровы — и из всего этого разбрызгивалось много КРАСНОЙ крови. Сбил двух сразу — бонус, сбил боком во время полицейского разворота — бонус, сбил так, что педестриан перелетел через машину, — бонус. Все это наворачивалось на чумовые гонки, в которых главное — разгул и драйв, а не стремление оптимизировать поведение на дистанции; двойное сальто, сбивание пальм, разнос в клочья машин противников. Тотальное истребление — вот основной способ победы; впрочем, упертые люди могли прочесать уровень и догнать всех до одного пешеходов, так тоже было можно. Ну, и в принципе, если



Вот, собственно, я и приехал. Сейчас всю эту публику пару-тройку раз переведу и отправлюсь постепенно дальше. Там тоже есть кого подавить.

Как лучше разжиться денежками и получить от этого максимальное удовольствие

Стартовый капитал

Самое простое. Cunning Stunt Bonus дают практически за каждый проезд по большому кольцу в парке в Hollowood. Знай наворачивай круги; учтите только, что заезжать нужно не по центру, а на правую полосу: это же не совсем кольцо, а все же спираль. Кстати, техника пригодится и потом, при сборе частей бомбы. Если педестриан стоит у стены, удовлетворите естественное желание не просто сбить его, а еще и размазать (+750 монет), что есть неплохо.

Правильно примененный полицейский разворот, то есть с тормозами и на 180° может дать вам сразу двух сбитых педестрианов; дать вам педестрианов, сбитых не бампером, а боком, что стоит дороже. Совсем просто организовать такую вещь, если ехать назад, а потом резко развернуться. Вообще, разворачиваться, если кто не знал, существенно проще на заднем ходу.

Паспорт

Carmageddon TDR 2000

Жанр:	Car action
Разработчик:	Torus
Издатель:	SCI

URL http://www.sci.co.uk

Системные требования:

Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт

3D-ускоритель

Как лучше разжиться денежками и получить от этого максимальное удовольствие

Не пытайтесь давить прохожих на малой скорости — убить вы их убьете, а вот денег не дадут. В частности, не пытайтесь крутиться на месте, это как раз и есть малая скорость.

Эстеты могут развлекаться еще следующим образом: ближе к углам педестрианы норовят сбиваться в кучи. Подталкиваете к ним что-нибудь типа мусорного ящика — это тоже, как правило, находится рядом — разгоняетесь и посылаете в кучу. И ящик убивает педестрианов. Называется Billiard Bonus. Дают очень неплохо денег.

Бонусы всегда лежат на одном и том же месте. Помните, что бонусы, упрощающие убийство педестрианов, скажем, Stupid Zombies или Giant Zombies, снижают стоимость каждого убитого, и хорошо подумайте, прежде чем брать их. А вот молния, огнемет и прочие радости жизни такими неприятными особенностями не обладают. И еще одно: картина вовсе не является такой радостной, какой кажется, пока педестрианы еще вдали: они разбегаются, как тараканы. Чрезвычайно эффективно. А если перед ними еще и трамплин — особенно обидно: мало того, что разбегаются, так еще и где-то под тобой. Без всяческих шансов. Только время теряется.

прийти первым... В общем, это было совсем неинтересно.

Культовая игра, хит, звезда. Конкретно. Потом вышел второй Carmageddon и испортил всю малину.

Улучшилась графика, на этом список улучшений можно закончить. Трассы испортились — на них стало абсолютно невозможно разогнаться, драйв пропадал напрочь. Абсолютно разбалансировались бонусы — игра стала бессмысленно простой, уничтожение всех противников на очередном уровне ощущалось как проставле-



Этот парень совершенно злобным образом на меня наехал. В буквальном смысле этого слова. Наехал и даже несколько переехал. А что делать? «Се ля ви» такая — может быть, в следующий раз мне повезет больше. Главное — не отпускать его из рук!



ние галочки. Доехал до молнии — и кирдык. Пять зарядов, шесть противников. Наконец, узаконили бывший всю дорогу бессмысленным вариант — победа через скоростное прохождение трассы. Раз в четыре уровня требовалось организовать обычную гонку — чекпойнты на время. На фоне и без того невеселых без былого драйва трех «нормальных» уровней, четвертый был просто ужасен. В общем, желание «понововводить» привело к тому, что слегка пострадала атмосфера и очень много потерял геймплей. Было грустно.

Сейчас они реабилитировались. Надежда возникала еще при первом взгляде на скрины Carmageddon TDR 2000 — и надежда оправдалась!

Радости простые и не очень

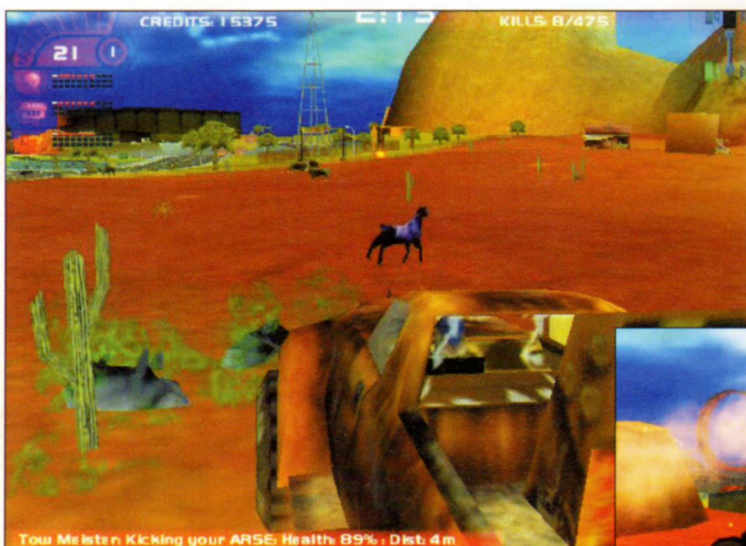
Объяснить это все так же трудно, как и раньше. Вот неудовольствие от второго «Кармагеддона» уловить можно; а начинаешь излагать причины всего этого заморочного кайфа и сбиваешься на визг. Попробуем просто по порядку.

В не очень далеком будущем после разнообразных ядерных неприятностей мир разделился на очень многоэтажные города и огромные пустоши, на которых обитают чудом выжившие мутанты. Вторая сторона ненавидит первую, первая просто не считает вторую людьми и надежно защищена от нее большими стенами и охраной. А мы — крутые парни на машине, способной вынести падение с четвертого и даже восьмого этажа, которые в компании таких же парней резвятся на всех этих просторах.

Чем важен сюжет с точки зрения геймплея? Город разбит на районы; в каждом районе есть несколько миссий. Несколько стандартных: убей всех пешеходов, или убей всех противников, или убей всех... то есть, пардон, приди первым к финишу. Несколько сюжетных: надо куда-то доехать. За определенное время. Выполнил одну часть задания — скажем, собрал куски бомбы — добавляется времени, говорится: «Привези бомбу к финишу». Собственно, для каждой зоны есть свой разбитый на несколько кусков сюжет, приводящий к выходу на следующую зону.

Почему получилось хорошо? Гонки через чекпойнты — это не интересно. На фоне возможности подавить пешеходов. А вот кульбиты в «Кармагеддоне» всегда были важной составляющей прикольного вождения. Что такое «добраться»? Вовсе не обязательно просто доехать — это необходимость рассчитать прыжок через пропасть, не упасть с относительно широкой балки, да просто вписаться в 4 поворота за приблизительно столько же секунд: ограничение по времени волшебным образом увеличивает «количество» драйва в несколько раз. С фантазией у разработчиков оказалось все очень хорошо: разнообразие и неожиданность проблем, с которыми ты сталкиваешься в процессе выполнения заданий, радуют сердце. Прогулка с бомбой, готовой взорваться и взрывающейся от любого сильного толчка (это в «Кармагеддоне»!); на хвосте — копы, норовящие именно впаяться в тебя с максимально большого разгона. Ну, то есть как раз толкнуть. Сильно. Абсолютно незабываемая штука.

В результате — смена этапов, требующих спокойствия, хладно-



Собачка... Маленькая такая собачка. Главный недостаток подобных зверюшек — сложно колесом попасть точно по спинке.









кровия, расчета и внимания к каждой секунде на этапы разгульные, кровавые шумные и безбашенные очень удачно. Как обычно, «это недоказуемо, но я это видел». Один напряженный на два отвязных — самое оно. Опасный эксперимент по внедрению в тело «Кармагеддона» сюжета удался.

Враг хорошего

В остальном на сегодня экспериментов дорогие разработчики проводить не стали. Даже наоборот, повыкидывали весь бред второго «Кармагеддона», оставили первый с косметическими изменениями. Плюс-минус колесо.

Есть основная машина: та самая красная с позвоночником голодного квакера сверху. Есть возможность покупать машины поверженных противников за достаточно ощутимые суммы.

Есть слоты брони, «атаки» и мощности. Есть возможность покупать новые слоты, а также их заполнять — активизировать. То есть все только в два этапа. Новые слоты можно также получать в качестве бонусов на уровнях — для самых внимательных. Как и любая интеграция стратегической части в action-часть, это нововведение только приветствуется.

Есть собственно способ зарабатывать деньги. 20 старушек — рубль. Это если сбивать старушек по одной; если пачками — будут бонусы. Денег дают за чекпойнт и за нанесение вреда противнику. За особенно красивые акробатические трюки (а в третьей части водится даже парк, в котором расставлены специальные трамплины для, как говорят в российской рекламе, «лучшей организации кульбитов») получаем очень и очень серьезные суммы денег. Наконец, деньги разбросаны по уровню в виде все тех же бонусов. Основные траты — ремонт и восстановление из таких безвыходных ситуаций, как устойчивое перевернутое положение. Иногда даже жертвуешь деньгами и вытаскиваешь себя наверх прямо в полете с обрыва, потому что время дороже. В принципе, можно заваливать миссию несколько раз подряд и копить деньги; принимать или не принимать такой стиль — ваше личное дело.

«Хорошо-то как, Машенька!»

Третья часть не за просто так попала в «Мегахит». Она цепляет, она заставляет откладывать момент перехода от отыгрывания к написанию статьи, становится трудно вспоминать, что неплохо бы и скринов поснимать. Это все работает даже с зеленой кровью — то есть я какое-то время даже не ставил патч, потому что отрываться не хотелось (но патч надо поставить обязательно! Обязательно!). В процессе игры чувствуешь, что управляешь безумным таксомотором все лучше и начинаешь ловить кайф от виртуозного вождения, фокусов с полицейскими разворотами и тех самых «озолачивающих» исполнителя кульбитов. Третья часть удалась.

При этом singleplayer. Значит, встает вопрос, насколько быстро все это надоест. Первый «Кармагеддон» не надоедал очень долго — собственно, культовая игра. Третий проверит на replayability только время; по первому впечатлению — вполне. Серьезный потенциал уровней и качественная модель движения машины — есть что осваивать. Непропадающее удовольствие от размазывания пешеходов по разнообразным поверхностям в частности и разгула вообще. Все будет хорошо.

При этом мегахит — мегахитом, а культ — культом. Экстаз от первой части не пропадал очень долго, экстаз от третьей — как и в случае с любой хорошей игрой — за деньдругой прошел. Может быть, дело во вторичности (не сказать «третичности»). Может быть, атмосфера в «пионере педестрианодавления» была цельнее (честнее, выверенней — нужное подчеркнуть). Я видел недавно человека, игравшего — при наличии выбора — в первый «Кармагеддон». Я допускаю, что через год найдутся люди, играющие в C-1. А вот игра через год в C-2000 представляется менее правдоподобной.

Однако сейчас это практически «must отметиться». Вы играете в компьютерные игры? Carmageddon 2000 — игра отличная и доставит массу удовольствия. Обязательно посмотрите, обязательно. Я бы даже сказал, всенепременно. MG

P.S. Графика в «Кармагеддоне» всегда была стильная и вкусная, но не самая передовая. Или не выглядела как самая передовая. Третья, она же 2000 часть, выглядит по сравнению с предыдущими более естественно и правдоподобно. Наверное, общий прогресс заставляет даже «кармагеддоновские» двери, колеса и мусорные бочки становиться более гладкими и округлыми. Сама же эстетика уровней очень сильно похожа на вариант первой части, только, очевидно, деталей и «неправильностей» в архитектуре стало больше. Эффектов, как и их качества, не добавилось: молния, убивающая педестрианов, абсолютно одинаково выглядит в первой, второй и третьей частях. Прозрачная кабина появилась еще в C-2, но теперь за стекло добавили теней. В общем, хорошо. Пейзажами можно любоваться.

P.P.S. Музыка забойная. Правильная, отличная, замечательная, именно такая, какая должна быть в безтормозном action'е, душевная, чудная, однозначно радующая музыка.

Как лучше разжиться денежками и получить от этого максимальное удовольствие

Такая, в общем, неприятная вещь, как Pinball Mode, может быть очень правильно использована, любая кочка дает реальную возможность совершить самый что ни на есть Cunning Stunt. Главное, чтобы был запас времени; его за Cunning Stunt не дают.

Наконец, хинт не совсем про получение денег, но зато имеющий прямое отношение к их экономии. Конечно, переигрывать уровень, получая все новые и новые у.е., — это читерство. Но когда есть возможность нахапать бесплатных слотов для брони, мощности и offense, а стоят они 25000, 30000 и 35000 соответственно; то удержаться трудно. Собственно, хинт заключается в том, что при прохождении уровня заново эти ценные бонусы так же, как и все остальные, возникают на положенных местах. Для затравки: Armor slot есть прямо-таки в том же Hollowood в доме, в котором лежит второй кусок бомбы. В углу. Там же и денег пачки.



Какая-то непонятная мартышка на горизонте виднеется. Надо бы ее переехать, но как-то боязно: а вдруг обидится? Но попробовать стоит!

Барсуков Николай ака Barsick

Чисто автомобильное безумие



Иногда хочется стряхнуть налет дремы и прибавить движения в свою жизнь. Для человека, обладающего компьютером, способ один — купить что-нибудь быстренькое и в меру трудное. Ну, само собой, гонки сами напрашиваются, вот только много их и выбор сделать порой бывает мучительно трудно. Остается только уповать на свой любимый журнал, который не даст пропасть верному читателю. Вот и сегодня мы хотим предложить вашему вниманию игру, разработанную в недрах компании с самым маленьким названием.

Речь пойдет о Midtown Madness 2. Игра эта новая, но уже по праву заслужившая уважение среди играющей братии. В основном благодаря своему динамизму и откровенной безумности, хотя сдержанность создателей и не дала сему творению превратиться в очередной Кармагеддон.

Есть во всех гонках (или практически во всех) такое ценное качество — полное отсутствие сюжета. Качество это хорошо тем, что раз нет сюжета, то и писать про него не надо, а можно сразу перейти к делу, взять, так сказать, быка за рога.

Суть игры заключается в езде по знаменитым городам в час пик на абсолютно безумных машинах по абсолютно сумасшедшим правилам. Откровенно говоря, странно, что такая чопорная контора, как Microsoft, выпускает игры, подобные Midtown Madness 2 или тому же Motocross Madness 2. Впрочем, никто не сомневается в том, что этот супергигант программного обеспечения делает только то, о чем говорят самые высокооплачиваемые маркетологи на свете. Так что если игра вышла, значит, и игрока она своего найдет, тем более что уровень реализации соответствует самым последним стандартам, а игровой процесс способен увлечь даже ежа. Вот и гоняют все кому не лень по тихим лондонским улицам, заставляя испуганных прохожих жаться к стенам домов. Расталкивая весь полуденный «трафик», безумные машины несутся к очередному check-point'у, распихивая всех на своем пути независимо от весовой категории. Грохот и скрежет металла режет слух, а рев двигателя заставляет чаще биться сердце. Маленький «Жук» способен согнать с дороги самый тяжелый грузовик, а падающие столбы преграждают дорогу едущим следом. Рушится все: фонари, парковочные счетчики, урны, скамейки, деревья et cetera — абсолютно все, кроме людей. Эти вредные создания стремятся отскочить от несущейся кучи железа поближе к спасительным стенам, и даже притеревшись вплотную к зданию не удается достать ни одного пешехода.

Кто-то досадливо поморщится, и это естественно, ведь все мы привыкли насаживать пачками зомбей в приевшемся уже Кармагеддоне. Однако не остывайте раньше времени, поверьте, счастье не только в уничтожении безобидных человечков, ведь по сути это уже не гонки, а простой тренажер для борьбы со стрессом.



Даже такие пируэты доступны, физическая модель отдыхает, зато геймплей каков!

Паспорт

Midtown Madness 2

Жанр: автомобильная аркада
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft

URL http://www.microsoft.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II-233МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель





Говорила мне мама «не лихачь», нет, не послушался, и вот результат. Где тут ближайший автосервис? А-а, я же его на прошлом повороте разгромил…

Несколько слов о режимах игры

В одиночном варианте безумия доступны следующие виды психических отклонений:
Blitz — ну тут все понятно, это короткий заезд.
Check-point — гонка на время, причем время считается участками — от одних ворот до других. Очень нервный вид соревнований, разбитая клавиатура в случае неудачи — вещь обычная.
Circuit — езда по замкнутой траектории, не подумайте, что по кругу. Причудливый маршрут превращается в арену напряженной борьбы за место на трассе. Никаких поблажек, всех только в канаву.
Cruise — пожалуй, самый скучный способ убить время. Круиз, он и в Африке круиз. Вы ездите по городу, рассматривая достопримечательности. Ну, для того, кто первый раз в Сан-Франциско, может быть, полезно, остальным рекомендуется обратить внимание на более осмысленное времяпровождение.
Помимо вышеперечисленных, однопользовательских режимов есть ряд интересных решений в области мультиплеера. Кроме все той же гонки, представлены следующие беспрецедентные виды борьбы:
Полицейские против воров (Cops vs Robbers) — одни убегают, другие, соответственно, догоняют. Редкое по динамизму занятие, настоятельно рекомендуем.
Воры против воров (Robbers vs Robbers) — вы катаетесь по городу в поисках мешков с золотом. Задача заключается в том, чтобы доставить золото в хранилище, при этом не попавшись противнику. При встрече с оным — вытряхивать ценности всеми доступными способами. В общем, что-то похожее на настоящую мафию.
Каждый найдет что-нибудь лично для себя, разработчики об этом позаботились. Нам остается только порадоваться, что хорошие идеи удалось удачно воплотить.

Не таков Midtown Madness 2, гуманность игры бросается в глаза. Оно и понятно, разработчику ни к чему куча судебных процессов, затеянных тихими от седатиков домохозяйками, помешанными на мире во всем мире. Нам предлагается словить кайф от самого процесса управления автомобилем, причем совершенно реальным, в реальном городе, наперегонки с компьютерными противниками. Как вы, наверное, уже поняли, не все машины в городе соревнуются с вами, основная часть представляет собой самый обычный уличный «трафик». Только несколько аппаратов способны творить чудеса, и один из них — ваш.

Расталкивая глупых автомобилистов, вы повреждаете собственного железного коня, при всем том ваши жертвы не испытывают ровным счетом никаких неудобств. Разрушаемы только машины гонщиков, остальные неистребимы в принципе. Навалив побольше машин в кучу, можно замедлить продвижение преследователя, полицейские машины погонятся с удовольствием за вашим оппонентом, если вы сможете скинуть погоню с себя на него. Это возможно, а значит, необходимо.

Всего в игре доступно десять видов транспорта, однако поначалу вы сможете ездить только на пяти. Этого вполне достаточно для полного отрыва, а в случае, если вам наскучит ездить на одном и том же, вы всегда сможете пройти пару гонок и получить новый аппарат.

Очень интересная проблема с интерактивностью. Дело в том, что разрушаемо буквально все, если только говорить о любом предмете в игре, кроме машин, которые создают трафик и людей. Остальная часть предметов, не вошедшая в этот список, подлежит тотальному уничтожению безо всякой жалости. По сути дела, именно в этом и заключается вся изюминка Midtown Madness 2. Дать волю инстинкту варвара, но при этом соблюсти все этические нормы. Вы можете без конца рушить инфраструктуру известнейших городов мира, убегать от навязчивой полиции, заваливая ее фонарными столбами, создавать целые холмы из нерасторопных машинок, но никто не даст вам не только убить хоть одного человека, но даже поцарапать постороннюю машину. Переворачивайте ее сколько угодно, отбрасывайте с дороги — ничего с ней не произойдет, и как только вы оставите ее в покое, она тут же двинется своей дорогой.

В начале игры вам предлагается проехать на время небольшую трассу, расположенную в славном городе Лондоне. Всем настоятельно рекомендуем не забивать беспощадно на скучное обучалово, а с головой окунуться в этот процесс. Вы моментально поймете, что скучным его назвать просто невозможно. Понимание придет, как только вы с разгона въедете на какой-то мост. Прыжок высотой в добрых двадцать метров позволит быстро пересечь образовавшуюся пробку, а вам даст возможность успеть к очередной отметке.

Ориентироваться необходимо по карте, причем это не просто карта, а реально нарисованные и впоследствии реализованные настоящие улицы города. Кроме чрезвычайно увлекательного игрового процесса можно заодно и подучить названия и расположение улиц, а там, кто знает, может и устроиться водителем такси. Правда, мы настойчиво не рекомендуем использовать в этой работе свои навыки, полученные при игре в Midtown Madness 2, так как коренное население вряд ли одобрит такой подход, да и размазывание жителей по стенам будет, по всей видимости, возможным. Полиция в этом случае тоже может огорчиться, причем куда сильнее, чем в игре.

Вообще, полицейские машины в игре не устраивают таких реальных проблем, как, например, их коллеги из NFS. Все, на что они способны, это затереть вас где-нибудь в углу и мешать проехать. В таком случае рекомендуется нагло растолкать машинки путем



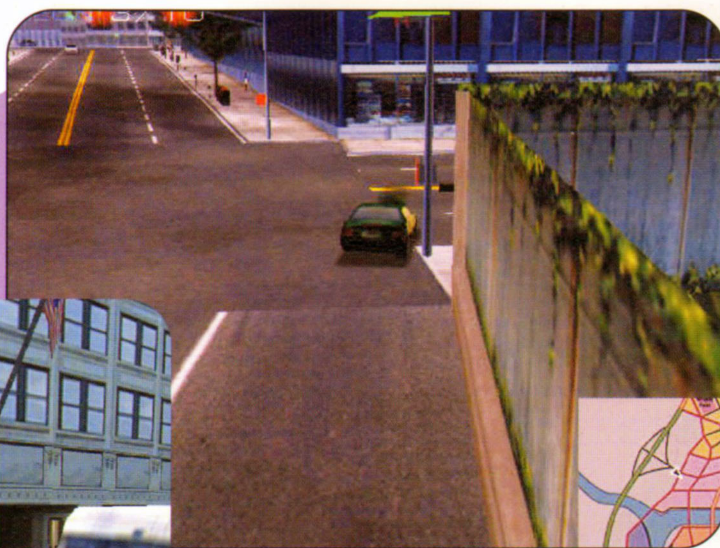


Дуэль — это прекрасно, вот только для того, чтобы перепрыгнуть мост, скорость надо набрать, а он мешает.

откровенного наезда. Сделать это можно даже на самой маленькой машинке, так как соотношение масс в расчет не берется.

Вообще, физическая модель и реальна и нереальна одновременно. Это интересное сочетание достигается путем смешения чисто реалистических качеств с качествами совершенно фантастическими. Так, вы управляете машиной в соответствии со всеми законами физики, ее заносит на поворотах и кидает в сторону при ударе, однако есть ряд вещей, отданных на откуп интересности игрового процесса. К ним относится, например, невероятная инерция, позволяющая запросто раскидать автомобильную пробку или сбить подряд десяток телефонных будок. Кроме того, высота прыжков, которые можно совершать по поводу и без повода, просто поражает воображение. Таких деталей много, в целом говорить о реализме не приходится, но эта аркадность здорово прибавляет игре очков, просто так интереснее, а это главное.

Как же все это реализовано? Ну а как все это может выглядеть, если разработчик — Microsoft? Естественно, по последнему слову, мало кто ожидает от такой конторы арканоида под DOS. Модели машин прорисованы с патологическим вниманием к мелочам. Они переливаются бликами как рождественские игрушки, колеса круглые, ну и все такое. Правда, отсутствует возможность тюнинга, изменения цвета и прочее, но повреждения реализованы очень красиво. Но! Относится это только к машинам оппонентов и вашей собственной, остальные не меняют внешнего вида даже после пятикратного переворота и удара о столб. Видимо, это экономия ресурсов машины для более внимательного отношения к важным деталям. Игра чрезвычайно требовательна к компьютеру, так что многим придется изрядно покопаться в настройках, чтобы выбрать правильное соотношение вкуснота/скорость. Кстати, настройки очень продуманы, например, вы можете задавать детализацию буквально каждого объекта. Это касается и домов, и машин, и разрушаемых предметов. Короче, есть простор для фантазии.





При такой навороченной графике достойно выполнен и звук. Музыка хороша, но особенно бесподобны звуковые эффекты. Грохот, лязг, треск и вой сирен создают полную картину городского безумия, а значит, полностью оправдывают свое существование. Треки очень динамичны и способствуют созданию соответствующего настроения, дискового пространства под них не пожалели, соответственно слушать один и тот же опостылевший проигрыш не придется.

О возможностях мультиплеера рассказывать, пожалуй, излишне, он есть, а значит, можно уделать соседа Ваньку по сети. Делать это невероятно весело, особенно если противники находятся в одном помещении. Черная ругань вперемешку с замогильным хохотом обеспечена.

Подведем итоги. Игра получилась невероятно красивая и при этом увлекательная, в наши дни это редкое сочетание. Хотя оно и понятно, как говорится, фирма веников не вяжет. Не вяжет их и Microsoft, господа из фирмы с самым маленьким названием знают, как зарабатывать деньги. Вполне возможно, что среди этих денег будут и ваши, кровью заработанные доллары. MG

Поговорим о машинках,

о самом святом, без чего невозможны ни одни гонки. Всего их в игре десять, не думайте, пожалуйста, что это мало, каждая из них обладает настолько индивидуальным характером, что времени на освоение всех аппаратов уйдет более, чем достаточно. Итак, вот они, герои нашего рассказа.

London Cab — тут все понятно. Такси предназначено именно для езды по переполненному городу, вот только кто мог подумать, что теперь она станет расталкивать другие машины и валить столбы? Наверное, только разработчики.

London Double Decker Bus — вот машина для настоящего профессионала! Если вы сможете победить на двухэтажном автобусе, считайте, что шоколадную медаль уже заработали. Транспортное средство с таким авторитетом просто невозможно не заметить, вся полиция уже ваша.

Aston Martin Vantage DB-7 — аппарат для любителей покататься с шиком. Чертовски дорогая машина, сносящая все на своем пути, наверняка заинтересует многих. Только не увлекайтесь, так можно и голову потерять.

Audi TT — машина, просто машина. Просто хорошая машина, хотя и несколько своенравная в управлении. Впрочем это как характер, в игре нет двух автомобилей с одинаковым поведением.

VW Beetle Rsi, VW Beetle Dune — «Жуки», что еще про них скажешь? Круглые, маленькие и чертовски юркие. Хороши на заполненных транспортом улицах, так как хорошо пролезают в щели, да к тому же раскидывают машины со страшной силой.

Mini Cooper Classic, Mini Cooper — непонятный аппарат, имеет своих поклонников, хотя и не обладает особыми достоинствами.

Freightliner Fire Truck — это просто сказка. Сгребать десятки машин в кучу — вот для чего предназначен этот монстр. Для настоящих рокеров, знатоков процесса превращения красивых авто в кучи безобразного металла. Куч металла не будет, но ощущение именно такое.

Light Tactical Vehicle — Ну, это Hammer! Тому, кто не знает, что это такое, — выйти из строя! Двадцать отжиманий!

В хоккей играют настоящие

NHL 2001

Что такое сентябрь, хочу спросить вас, дорогие читатели? И пожалуйста, не удивляйтесь столь наивному вопросу, не протягивайте руки к телефону, чтобы позвонить 03, а заодно и 02 — вдруг пациент еще и буйный. Вопрос был порожден лишь правилами риторики, а не хаотичной деятельностью воспаленного мозга, уставшего от бессонных ночей и бесчисленных чашек кофе.

Николай Барышников

Паспорт

NHL 2001

Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: EA SPORTS
Издатель: Electronic Arts

URL http://easports.ea.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x

Так вот, сентябрь, с моей точки зрения, — один из главных месяцев года, потому что очередное продолжение хитовой серии NHL XXXX появляется на полках магазинов именно в начале осени, за пару-тройку недель до старта «настоящего» NHL с живыми людьми (впрочем, мне думается, что это временно — и лет через «ндцать» останется лишь компьютерный прототип хоккея).

Несмотря на отсутствие повального увлечения спортивными симуляторами, в мире сложился некий круг людей, не зараженных безумием стратегий в реальном режиме времени (Господи, ну сколько можно, запрети этот жанр божественным указом!) и ролевых игр (гип-гип ура — всем играть!), предпочитающих мечу мяч, а жезлу полководца клюшку. При этом продажи спортивных тайтлов объективно показывают, что этот круг скорее широкий, чем узкий, а значит, и NHL 2001 вполне заслуженно попал в раздел мегахитов, обладая двумя необходимыми составляющими: высочайшим качеством и наличием всенародной любви. Однако перед препарацией игрушки немного истории, благо для этого есть достойный повод.

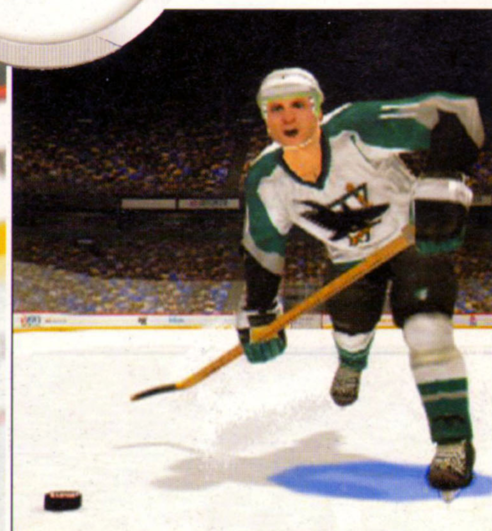
В этом году серии NHL от EA Sports (подразделения всемирно известных EA) исполнилось десять лет! Десять лет в игровой индустрии — это вам не временной пшик. Да, по геологическим часам это меньше одного «тика», но задумайтесь, как долго вы играете в игры на PC? Вот именно... не многие могут похвастаться таким стажем.
Впервые мир увидел бренд NHL в **1991** году — это была простенькая игрушка на платформе Sega Genesis, однако уже тогда в игре присутствовали все 22 (напомню, что в этом сезоне их 30) команды, лицензированные у Национальной хоккейной ассоциации игроков.

Год 2000 или рождение новой звезды

Первый раз я живьем увидел NHL 2001 несколько месяцев назад, в мае на выставке E3 в Лос-Анджелесе. Откровенно говоря, я был крайне разочарован, так как ожидал



EA SPORTS



В NHL 1997 была использована технология motion capture, а обладатели трехмерных ускорителей могли полностью насладиться красивой многополигональной графикой. Наличие софтверного рендеринга позволяло играть в хоккей и на менее продвинутых машинах. Логика игры практически не изменилась — улучшения были, скорее, эволюционными, чем революционными, зато это было полное 3D. Кроме этого, в NHL 1997 появились национальные сборные, был добавлен режим «турнир», в котором воссоздавался чемпионат мира. Естественно, присутствовала и российская сборная, составленная из звезд NHL. **В 1996 году** вновь произошло «платформенное» расширение — появились версии под Sony PlayStation и Sega Saturn.

1997 год ознаменовался выходом новой, до блеска отполированной, версии на слегка улучшенном движке. Изменения в основном затронули тактическую часть. Здорово подрос AI, авторы вовлекли в процесс разработки тогдашнего тренера Colorado Avalanche Марка Кроуфорда (кстати сказать, выигравшего кубок Стэнли). Его советы в последствии вылились в целый набор стратегий для всех видов ситуаций — игре в равных и неравных составах и тому подобное. Также появились так называемые deflection shots, когда форварды могли подправлять брошенную шайбу, изменяя траекторию ее полета уже в воздухе. Для PC был специально разработан многопользовательский модуль, позволяющий играть через Internet.

В 1992 году появился NHL 1993 на платформе Super Nintendo, в котором вы управляли уже настоящими хоккеистами, с реальными именами и уникальными характеристиками.

1993 год стал знаменательным для пользователей еще двух платформ — Sega CD и PC. В NHL 1994 появилось несколько уникальных на то время «фич», например «щелчки» или возможность управления голкипером. NHL 1995 стал, пожалуй, поворотным моментом в истории жанра: улучшилась графика, хотя, конечно, до 3D еще было далеко. Компьютерные игроки научились делать ложные замахи, сбрасывать шайбу под удар, падать на лед, блокируя бросок соперника. Более того — к игре был пристроен блок менеджмента, то есть вам отводилась роль не только тренера, но и владельца команды, а значит, вы могли обменивать игроков и даже создавать новых.

В 1995 году свет увидел последний двумерный спрайтовый хоккей. С 1996 года в серии выходили только трехмерные игры, использующие технологию motion capture, но я забегаю вперед. В NHL 1996 впервые был применен «телевизионный подход»: обилие камер, всевозможных видов сверху, сбоку, вблизи и т. д. Не-

чего-то просто необыкновенного. На стенде EA крутилась неиграбельная бета-версия, демонстрировавшая потуги двух команд закатить в ворота некий объект, издали похожий на шайбу. Графика была просто никакая, хоккеисты походили на пересушенных богомолов, а от анимации меня прошиб холодный пот. После десяти минут мазохизма, я, тяжело передвигая ноги, направился в сторону четвертого



X-COM'а и решил, что на серии NHL можно поставить крест. Слава Богу, это оказалось не так. Где-то в августе я увидел потрясающие скриншоты, ну а после скачивания «демки», все стало на свои места. В очередной раз разработчики сотворили маленький шедевр. После долгих часов игры грандиозных изменений обнаружено не было, но все мелкие исправления и улучшения в сумме дали что-то невообразимое. Настоящий хоккей практически отдыхает, недаром и девиз у NHL 2001 «Все с трибун на лед!». Если строго классифицировать улучшения, то их можно разделить на четыре большие категории: атмосфера игры, анимация, физика мира и AI.

Что ж, теперь подробно о каждом улучшении.

Атмосфера

Разработчики понимали, что никакая, даже самая красивая графика, не сможет сделать игру популярной, если в ней не будет «души». Для военно-стратегических игр это, пожалуй, — динамика сражений и реалистичные звуки боя, для ролевых игр — хитро закрученный сюжет и сложная система характеристик и умений. Внутренняя среда спортивных симуляторов также вполне очевидна: они должны передавать накал страстей, азарт борьбы, спортивную злость и любые эмоции всех участников процесса. Первые попытки в этом направлении были сделаны в 1995-1996 го-дах, когда виртуальные хоккеисты научились не только реалистично скользить по льду и махать клюшкой, но и более-менее правдоподоб-но радоваться



Эх, ребятушки, навались, игру не выиграем, так хоть травмируем парочку гадов. Слева заходи, слева!



Серега, ты крут! Поздравляем с шестым голом в сезоне! Не зря тренер тебя в наше звено перевел. Классный бросок!

много изменился и игровой процесс: появились кулачные бои, без которых сейчас не обходится ни один матч, хоккеисты «обросли» дополнительными характеристиками и умениями. Добавились специфические стратегии при игре в большинстве и меньшинстве, интересные моменты можно было просматривать глазами любого игрока, находившегося в тот момент на льду... Красотища, да и только. Однако, как оказалось, это был далеко не предел.

NHL 1999 графически был очень похож на своего предшественника, однако существенно улучшилась его физика. Разработчики уделили массу внимания столкновениям, борьбе за шайбу, силовым приемам, захватам, зацепам и другим премудростям. Теперь вы уже не могли проехать всю площадку одним игроком, не отдав ни единого паса. Игрока, контролирующего шайбу дольше нескольких секунд, мгновенно размазывали по льду. Специально для новичков был введен дополнительный уровень сложности beginner, а также целая система учебных сценариев, где бы вы могли отрабатывать разнообразные ситуации, например, выход один на один или два в один, поэкспериментировали при игре в большем составе или побросали буллиты. Немного улучшилась менеджерская часть: появился так называемый expansion draft, благодаря которому, вы будете набирать в команду перспективных новичков в соответствии с правилами NHL.

В 1999 году все поклонники серии искренне ахнули, а половина из них получила травмы различной степени тяжести, попадав со стульев от восторга. Есть подозрения, что те, кто не успел упасть, просто захлебнулись слюной, выступившей от умиления. Единственный эпитет, подходящий к NHL 2000, — «супер». Значительно была улучшена графика, написан специальный движок для кулачных боев, появилась настоящая хоккейная атмосфера — игроки ругались, разводили руками, радовались забитым шайбам и сетовали на пропущенные. Разработчики порадовали забавной «фичей», позволив пользователям создавать собственного игрока и натягивать на него любую фотографию. Лично я очень радовался, наблюдая за центрфорвардом с моей ухмыляющейся физиономией. Отмечу также качественное улучшение сетевых протоколов: играть по локалке и Internet стало намного проще и удобнее.

Вкратце такова история, без преувеличения не только серии NHL, но жанра хоккейных симуляторов в целом. Да, чтобы быть совсем корректным, отмечу еще несколько программ (хоккеи имени Брета Халла и Уэйна Гретцки), претендовавших на гордое звание симулятора, но их можно пересчитать по пальцам руки, и ни одна не была столь совершенна, поэтому ни слова о них.

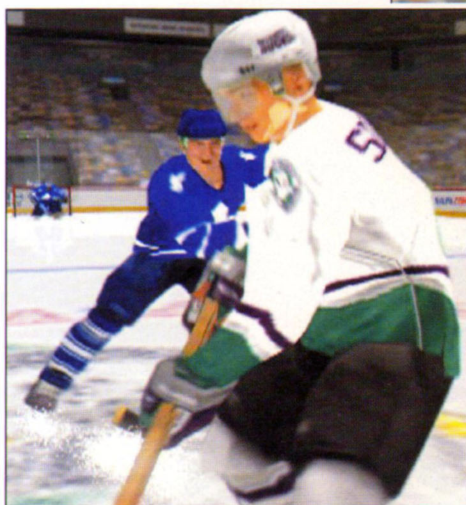
забитым шайбам. Однако этого явно недостаточно для «полного погружения», как это сейчас модно говорить. С каждым годом EA делала маленькие шажки в эту сторону, но основной упор делался все же на графику, звук и прочие, сугубо технические моменты. С NHL 2001 дело обстоит несколько иначе. Уже на ранних стадиях разработки, авторы игры заявили, что их главной целью является создание эмоциональной атмосферы, максимально близкой к той, что царит на стадионе и, естественно, на льду во время матча.

Ну а если уж такие умудренные опытом и не страдающие от отсутствия финансирования разработчики, как EA SPORTS, поставят перед собой задачу, то и решают они ее достаточно быстро и качественно. Во-первых, матч теперь не начинается с традиционной «линейки» и приветствия команд. Не поймите меня неправильно — все это плюс красочное представление игроков и бурные овации зрителей есть, но первое, что вы видите, попав на стадион, подтрибунное помещение, ведущее в раздевалки команд. Хоккеисты принимающей команды выходят на лед не спеша, разбирая клюшки и переговариваясь, пожимая руки и улыбаясь. Казалось бы, крохотный, ничего не значащий элемент, но он кардинально меняет отношение к игре. Дальше — больше. Хоккеисты и тренеры реагируют на любой мало-мальски значащий эпизод. Например, ваш боец подрался и был удален до конца за инициацию схватки. Мало того, что он мрачно удаляется с поля (при этом не просто исчезает в никуда, а уходит в сторону раздевалки), ругаясь и размахивая руками, так его настроение передается еще и команде. Тренер может вскочить, сложить руки рупором и сказать пару ласковых главному арбитру при активной поддержке скамеечки запасных. Даже если драка закончилась вполне мирно, игроки примутся долго обсуждать ее результаты, подъезжая друг к другу, а непосредственные участники в зависимости от исхода кулачного поединка будут почесывать голову, проверять, целы ли зубы, поглаживая челюсть, или довольно потирать руки.

Такую же бурную реакцию вы увидите и при получении травмы игрока любой команды. Хоккеист будет не просто корчиться, хватаясь за поврежденные места, а потом исчезнет, словно по мановению волшебной палочки. В NHL 2001, в отличие от предшественников, есть доктор команды, который выбежит на поле, окажет первую помощь и заботливо уведет раненого для последующего лечения. Опять же вся команда живо отреагирует на это грустное событие. Капитан или любой другой игрок (в зависимости от показателей агрессивности) может подъехать к обидчику и «потолкаться» с ним, объясняя, что так делать нехорошо. Пару раз я наблюдал, как провинившийся получал клюшкой по спине от особенно нервных полицейских. Жалко, что до сих пор не реализованы драки стенка на стенку, в которых принимают участие даже вратари, но ничего — надо же какие-то улучшения оставить и до



Главное — выиграть вбрасывание. Затем пас назад и сброс левому защитнику под щелчок. Я мигом на пятачок и коршуном на добивание. Или нет — лучше сразу пас назад, потом правому крайнему, а тот бросит в ближний угол. Ладно, короче, играем, как получится — главное вбрасывание.







Кончай пихаться! Это для таких придурков, как ты, на льду линии нарисованы, чтобы знали, где чья зона. В следующий раз клюшкой по зубам заеду, если будешь суетиться. Все, играем!

следующего года. Хотя, если так пойдет дело, то многие скоро перестанут смотреть хоккей и полностью обратятся к компьютерному варианту.

Также очень забавно наблюдать, как на вбрасывании крайние форварды соперничающих команд отталкивают друг друга, пытаясь занять лучшую позицию, или придерживают друг другу клюшки, мешая принять шайбу. Центрфорвард может подъехать к защитнику и жестами показать, что и как делать.

Кстати, страсти, царящие на поле, близки к реальным. Мощный щелчок, удачный силовой прием, после которого соперника отскребают от борта, эффектный выход один на один, победа в кулачной схватке улучшают боевой дух команды. Когда соответствующий показатель доходит до максимума, ваши подопечные начинают бук-вально летать по площадке. Разумеется, все сказанное касается обеих команд, и если вы позволите сопернику слишком вольготно чувствовать себя на вашей половине — ждите беды.

Очень неплохо смотрятся трибуны: зрители научились достаточно правдоподобно хлопать в ладоши и приветствовать команду. Хотя, конечно, это все те же абсолютно плоские анимированные спрайты.

Анимация

Motion capture — и в Африке motion capture, хотя с каждым годом и эта технология становится все более отточенной. Когда-то на актеров цепляли десяток датчиков, опутанных проводами, что было крайне неудобно, так как многочисленные кабели сковывали движения человека. Сейчас на актера или спортсмена наклеивают сотни крошечных приборчиков, работающих дистанционно, поэтому неудивительно, что



И снова в бой идет ледовая дружина. Первое звено — отдыхать! Второе — на лед! Мужики, заставьте их побегать! Только в обороне аккуратнее. Все, понеслась!

и анимация в играх постоянно улучшается. Простое перечисление всех красот NHL 2001 и обилие доступных пасов и па займет не одну страницу, поэтому остановлюсь лишь на кардинальных изменениях и новшествах. Сильно расширен арсенал силовых приемов, плюс к этому они выглядят намного естественнее. Например, защитники научились «подсаживаться» под нападающего, а потом заваливать его, резко распрямляясь. Хоккеист, обласканный мощным ударом клюшки по спине, уже не может вскочить со льда за долю секунды и продолжить игру. Теперь ему придется полежать некоторое время, собирая руки в ноги.

Значительно улучшены нарушения: удар локтем, подножка. Добавлена масса зацепов, захватов, мелких тычков на грани фола — в общем, все, как в реальной жизни.

Не остались в стороне и вратари. Если раньше они умели ловить шайбу ловушкой, отбивать ее «блином» или клюшкой, приседать и падать, то теперь они ведут себя еще более правдоподобно. Например, после убойного «щелчка», произведенного с дистанции 3 метра, когда шайба летит со скоростью сто десять миль в час, вратарь вполне может завалиться на спину и потерять массу времени, занимая штатное положение в рамке ворот. Также вратари научились ловить шайбу в прыжке и падении (телом перекрывая нижнюю часть ворот



Ой, больно мне больно! Я понимаю, что хоккей — грубая игра, но зачем же так по рукам бить? Я буду жаловаться!

и контролируя верх ловушкой), ложиться на лед для перехвата поперечного паса и лежа подгребать клюшкой отскочившую шайбу. Да и вообще, игра голкиперов приятно удивляет — они практически перестали допускать глупые ошибки (я имею в виду именно баги), скажем, ронять шайбу в собственные ворота после того, как зафиксировали ее в ловушке. От «бабочек» они по-прежнему не застрахованы и любят игнорировать дальние щелчки из-под защитника или кистевые броски с синей линии. Но это уже сугубо игровые моменты.

Слегка расширился арсенал нападающих, но в основном за счет добавления всяких скрытых бросков с разворота, из-за спины, между ног и т. д. Кстати, теперь у игрока появилась возможность делать разворот на 360 градусов влево и вправо, самостоятельно выбирая направление вращения, а не отдавать это на откуп AI. Еще более симпатично смотрятся ложные замахи, обманные удары, броски с неудобной руки, сбросы шайбы, подправления на лету и прочие премудрости.

Физика

Серия NHL всегда была непредсказуема, что касается физики игры. Каждый год приносил какие-то сюрпризы: что-то было лучше,



Так, ты достал! Думаешь, можно просто так Могильному по спине клюшкой дать? Не выйдет — придется ответить. Сейчас буду тебе морду лица бить. К жене сегодня весь синий вернешься!

что-то хуже, но отвыкать от старых привычек и приспосабливаться к новому поведению хоккеистов приходилось регулярно. Не исключением стал и год двухтысячный, хотя привыкание к новой версии не было чересчур уж болезненным.

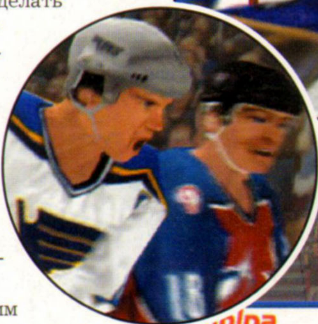
Во-первых, хоккеисты явно научились подчиняться законам Ньютона, так как теперь после столкновения обычно падают оба или хотя бы у обоих меняется момент движения. Больше нельзя кинуть шайбу вперед, распластать защитника и затем спокойно проехать сквозь него как ни в чем не бывало. Любой, даже слабый, толчок в спину защитника серьезно замедлит продвижение вашего нападающего. Ну а если уж вы кого-нибудь с разбега припечатали к борту, то можете забыть на пару секунд про хоккеиста, проводившего силовой прием, — от столь мощного столкновения нужно еще и оправиться. Более того, в NHL 2001 появилось четкое разграничение игроков по специальностям. Если раньше вы могли провести эффектный силовой прием практически любым хоккеистом, даже самым малогабаритным, то теперь это не получится. Около каждого игрока нарисована одна из двух иконок — молоток или клюшка. Клюшкой отмечены яркие «забивалы» (Буре, Федоров и т. д.), а молотком — наиболее успешные «разрушители» (Каспарайтис, Марчмент и компания). Если хоккеист может похвастаться наличием молоточка, то именно его и нужно использовать для пресечения атакующих действий слишком активных соперников. Разумеется, и другие игроки могут принять врага на бедро, но это получится либо не столь красиво, либо не так эффективно — вероятность того, что хрупкий Теорен Флери свалит с ног гиганта Криштофа Оливу, очень не высока.

Продвинутым пользователям наверняка будет интересно поэкспериментировать с разнообразными игровыми параметрами. Теперь настройке поддаются не только скорости игроков, но и все тактико-технические характеристики шайбы: ее упругость, вес, коэффициент трения... Подвигав разнообразные слайдеры, можно добиться очень забавных эффектов. Разумеется, по умолчанию все кнопочки, галочки и слайдеры выставлены в реалистичные позиции. Кстати, ,специально для новичков был добавлен аркадный режим, качественно отличающийся от основного или имитационного. Аркадный NHL 2001 представляет собой простенькую игрушку, лишь отдаленно напоминающую симулятор хоккея. С другой стороны, так издатели привлекли к продукту огромные массы случайных игроков, которых не очень смущает отсутствие реалистичности.

Компьютерные соперники

Искусственный интеллект всегда был слабой стороной любой игры. Не исключение и серия NHL. В первые часы игры AI кажется чуть ли не совершенным (особенно на уровне all star), однако постепенно выявляются такие стандартные ходы, после чего играть становится скучно. Тем не менее AI очень хорош и был значительно улучшен по сравнению с NHL 2000. На высоких уровнях сложности компьютер плетет такие кружева вокруг ваших ворот, что иногда шайбу успеваешь заметить лишь после того, как она оказывается в воротах. Компьютер очень грамотно реализует большинство, часто разыгрывая шайбу «до верного». Иногда действительно остаешься в роли зрителя, наблюдая, как нападающий, ведомый кибернетическим оппонентом, закатывает шайбу в пустые ворота, убрав вратаря на ложном замахе. Самое главное, что действия AI стали гораздо менее предсказуемыми, хотя в стандартных ситуациях догадаться о его следующем шаге не слишком сложно. Например, при выходе два в один AI обычно отдает пас на дальнюю штангу и пытается забить сильным броском. Но повторяю, происходит так не всегда — иногда этот паразит бросает и в ближний угол.

Слава Богу, что и действия ваших собственных игроков, ведомых компьютером, можно описать как разумные, иначе играть было бы совсем тяжко. Дабы сделать игру партнеров более прогнозируемой и понятной, следует задать им определенную стратегию, зависящую от той или иной ситуации, например, разрешить защитникам подключаться к созидающим действиям или, наоборот, приказать им сосредоточиться исключительно на разрушении.



Визуальные прелести

Если просуммировать все вышесказанное и добавить впечатления от графики, обалденного звукового оформления и музыкального сопровождения, то получится сумма, близкая к бесконечности. В словесном выражении эта цифра выражается приблизительно как «пальчики оближешь». Как ни банально это звучит, но EA SPORTS выпустил хитовую игру, и других мнений просьба не предлагать. Лучшего хоккейного симулятора на сегодняшний день просто не существует, а господа из Fox Interactive могут сворачивать свой проект и идти спокойно отдыхать. Сама идея создания конкурирующего продукта изначально нацелена на провал, когда бороться надо с такими монстрами, как хоккейный департамент EA. NHL 2001 воплощает в себе все самое лучшее, что придумано на сегодняшний день: потрясающую графику (в разрешении 1024x768 игра смотрится не намного хуже, чем картинка на телевизоре), захватывающий геймплей, физику, максимально приближенную к реальности, сумасшедший накал страстей, игру по локальной сети и Internet, а также возможность создания собственного игрока и, я подчеркиваю, 31-й команды NHL! Так что советуем всем купить, причем желательно по два экземпляра. MG



Чего лыбишься, паразит? Ну, забил ты, и что? Думаешь, все — игра сделана? Ладно, в следующей смене ты у меня с четвертым звеном познакомишься... Мало не покажется, это я тебе гарантирую.





Вот так поступает классный форвард с вратарем. Никакой грубой силы, убойных щелчков, добиваний и борьбы на пятачке. Выход один на один — финт влево, финт вправо, ложный замах... готово! Начинаем с центра поля.

Ник Стена

Half Life: Team Fortress

Деревенская забава



Мультиплеерные варианты различных шутеров еще со времен незабвенного Doom'a захватили и, так сказать, поглотили внимание, время, азарт, душу многих геймеров планеты Земля! Из года в год, от куртуазного Quake'a через Outlaws к чумовому Unreal'y, мы бились в локальных сетях и Internet, усовершенствуя свои рефлексы наведения мышкой на цель, изучая досконально каждый уровень для того, чтобы быстро осваиваться с полезными прибамбасами типа Quad Damage. Особо настойчивые отрабатывали стрельбу в полете, четко подстраивали «чувствительность» мыши, скрупулезно выверяли пинг сервера и в принципе морочились не по-детски. А все для чего? Убивать врага с первого выстрела, наслаждаться собственным превосходством над серой массой незатейливых вояк-любителей, ловить кайф от изящного передвижения и предельно четко выбранной дислокации, словом побеждать, и побеждать не просто, а красиво и безжалостно, с удовольствием. Вот с таким пафосным вступлением я начну повествование о, на мой взгляд, одной из удачнейших игр жанра КРУТОЙ мультиплеерный 3D-action.

Разработчики из Valve Software потрудились не на шутку и, можно сказать, просто порадовали игровую общественность своим аддоном ко всем нам уже известной игре Half Life. Вариант игры называется Team Fortress, что в переводе с английского означает «командная крепость». Название игры, по большому счету, отражает всю специфику и уникальность этого нового, не побоюсь этого слова, шедевра. В отличие от Unreal Tournament или Quake 3 ключевая идея Half Life: Team Fortress заключается в том, что победить можно только путем слаженных командных действий. Разумеется, воевать уметь тоже нужно, но командная тактика — основа основ, без нее умираешь быстро и тихо, как муравей в кипящем супе.

Итак, ближе к делу. Режим сингла в Half Life: Team Fortress отсутствует, так что с ботами потренироваться не выйдет. Воевать можно только через сети различного характера и для новичка это, я вам скажу, нетривиальное занятие. Необходимым условием является достаточно мощный канал в Internet. Конечно же, недопустимо загрузиться и на 28 800 (славу богу, игра и это позволяет), однако на такой скорости можно играть лишь некоторыми типами солдат. Ах да, забыл о самом главном!

Главное отличие Half Life: Team Fortress от остальных мультиплеерных шутеров — возможность выбора одного из девяти типов солдат, которые используют различные виды вооружения, обладают специфическими скиллами и т. п. Вот в чем вся соль, вот в чем все удовольствие, новые ощущения!

В начале игры вам предстоит выбрать одного из девяти видов солдат — от снайпера до медика — и влиться в одну из команд на каком-либо сервере. Каждый из типов солдат обладает особыми характеристиками: максимальным здоровьем, максимальным количеством брони, скоростью передвижения, особым боекомплектом и некоторыми специфическими для определенного типа фичами. В игре присутствуют различные сценарии.





Очень сложный момент: они стреляют и бегут, а мы не стреляем и не бежим. Мы пытаемся прицелиться в эту маленькую дырочку. А отдача так и отдает, так и отдает.

Capture The Flag — задача проста: пробраться на базу команды соперника и украсть их флаг, а затем добежать до своей базы живым.

Второй вид сценария уже чуток позатейливее: команды делятся на ассасинов (убийц, по-нашему) и защитников. Защитники изо всей силы охраняют вверенных им безобидных ботов, а убийцы стараются с ними расправиться. Победа той или иной команды определяется живучестью охраняемых ботов.

И последний вид сценария, так называемый Territorial control. Нужно захватить определенную территорию карты и удерживать свои позиции какое-то время.

Итак, после подключения к серверу играем желаемый тип солдата, и вперед!

Зоркий глаз, оптический прицел...

Теперь давайте разбираться с предлагаемыми типами солдат. Начнем со снайпера. Sniper необычайным образом любим в народе. Многие, уверенно льстящие своим навыкам наведения на цель, хотят быть снайперами. Это и понятно, засесть на высоту и снимать врагов на первый взгляд задача не очень сложная. Но это только на первый взгляд...

Для того чтобы не только играть снайпером, но еще и к тому же приносить ощутимую пользу команде, нужно четко представлять функции данного типа солдата. После начала игры снайперы должны быстренько оккупировать близлежащие высоты и подобные места, с которых можно удачно отстреливать появляющихся противников. Снайперам жизненно необходимо знать все потаенные уголки каждого уровня, так как удачно занятая позиция на уровне — критерий успешной охоты. Очевидные недостатки снайпера заключаются в том, что это практически беспомощное существо в ближнем бою, так что, играя этим типом солдата, тщательно избегайте различного рода встреч в узких коридорах, закрытых помещениях и т. п.

Разумеется, играя снайпером, вы должны обладать еще одним архиважным умением: быстрое и точное наведение на цель. При этом для удачного выстрела (я имею в виду выстрел, фатальный для соперника) нужно попадать четко в голову. Если вы промахиваетесь и стреляете много, то появляется большая вероятность того, что вашу дислокацию обнаружат снайперы из другой команды, а ваша жертва, радостно подпрыгивая, смоется с линии атаки. В таком случае вы не принесете команде никакой пользы, так как замеченный снайпер, как правило, подвергается массированному расстрелу со стороны врага, шансов выжить не много. Новичков снайперов ждет еще одна опасность: снайперская перестрелка. Это излюбленное развлечение снайперов (с большим опытом). Дело

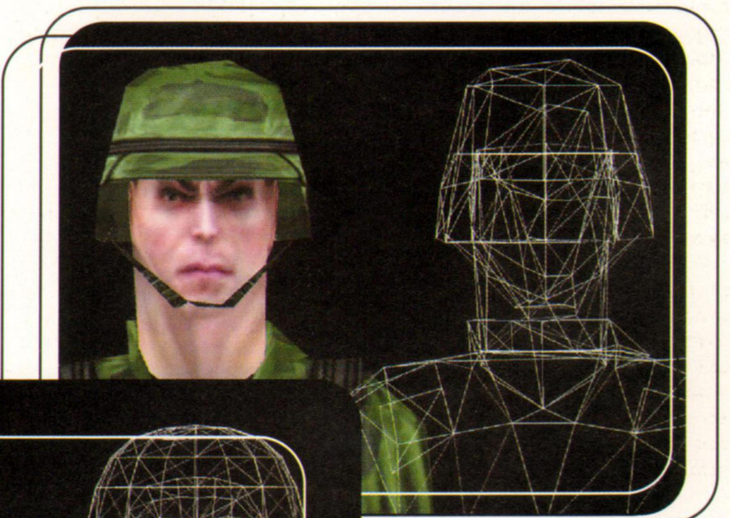


в том, что опытные снайперы из вражеской команды, набившие уже себе руку в наведении на цель, просто не дадут вам высунуться. Кроме этого, в такого рода развлечении играет немаловажную роль пинг сервера. Я бы вообще не советовал принимать участие в снайперских войнах, играя по модему, только расстроитесь.

Если говорить об эффективности снайпера в целом — о пользе, которую он приносит команде, то следует отметить, что этот тип солдата полезен, если количество игроков в двух командах превышает 20 человек.

Ноги, крылья... — главное хвост!

Scout — самый быстрый тип солдата в игре. Чтобы играть скаутом,





Вот такие вот гарные хлопцы будут в этой замечательной игре. Почти как настоящие, только в клеточку. Или в две клеточки.

нужна также приличная связь с сервером. В сценарии Capture The Flag на скаута, как правило, возлагается почетная обязанность спереть флаг с базы противника. Если вы выбрали этот тип солдата, то в начале игры следует сразу туда бежать, пока инженер не отстроил оборонительные сооружения. В принципе инженеру нужно достаточно длительное время на отстройку defender'ов, поэтому украсть флаг можно несколько раз и при этом исполнить сию важную задачу без особой поддержки.

Скаут, как я уже отмечал, имеет огромную скорость передвижения. При этом у него есть не очень хорошая черта — склонность к заносам. Удирая с флагом или еще по какой нужде, можно легко соскользнуть в ненужное место и соответственно превратиться в труп.



И бегут они по пересеченной местности, и не знают, что скоро халява кончится и больше уже не побегаешь. А все потому, что мы значительно круче, чем эти несчастные на мосту.



Стрельба из пулемета — дело непростое. Но на редкость эффективное и интересное. Иногда даже веселое — когда удается в кого-либо попасть.

Уже в разгар жаркой битвы, скаут сам по себе мало эффективен. При быстром передвижении найти нужную лазейку к сокровенному месту вражеской базы — проблема. По этому без прикрытия куда-либо рыпаться не имеет смысла. Если говорить о прикрытии, то скаут наиболее эффективен в связке Scout+ Demoman+Soldier+Pyro. Остается только уговорить остальных членов вашей команды, играющих данными типами солдат, организовать эту связку.

Ай, мне что-то прострелили. – Укол тебе поможет!

Medic. Играть медиком любят далеко не все, однако этот тип солдата очень эффективен (особенно когда много народу) и может принести массу хлопот врагу. Основная функция медика — лечение своей команды и заражение (неприятной болезнью) членов вражеской команды.

Это действительно подло, когда к вам на базу прибегает вражеский медик и, заражая одного из ваших коллег, делает ноги. Даже если вы его и пристрелите, хлопот будет не мало. Дело в том, что, если заразившийся игрок в течение короткого времени не призовет на помощь медика своей команды, то вся команда имеет шанс заразиться в короткие сроки и соответственно умереть. О последствиях говорить не хочется, считайте, бой проигран.

В общем, девиз этого типа солдата: «На базе соперника раскидываем мышьяк, а на своей — выращиваем женьшень». Очень важно оказывать экстренную помощь солдатам только на своей базе. Как вы понимаете, Half Life: Team Fortress игра очень динамичная, поэтому останавливаться посреди боя и махать аптечкой смерти подобно.

Что нам стоит базу взять, атакуем на счет пять!

Pyro — незатейливый тип солдата. Основным достоинством Pyro является то, что ему нет надобности бегать на свою базу и перезаряжать оружие. К тому же он обладает приличной скоростью передвижения и достаточно мощным боекомплектом. Pyro, как правило, выбирают начинающие геймеры, так как им и Soldier'ом играть легче всего.

Если вы выбрали этот тип воина, то вы нужны команде прежде всего для лобовой атаки или грамотного прикрытия. Наиболее гармонично сочетающаяся огневая мощь, скорость, броня, здоровье — достоинства Pyro. В начале игры необходимо найти Demoman'a и Soldier'a. Далее следует действовать по возможности в этой связке, обеспечивая лобовую атаку или прикрывая прорыв скаута на вражескую базу.

Касательно проблем, связанных с пингом сервера, этот тип воинов идеален. Если пинг выше 1000, то особых тормозов не будет.

Аты баты шли солдаты

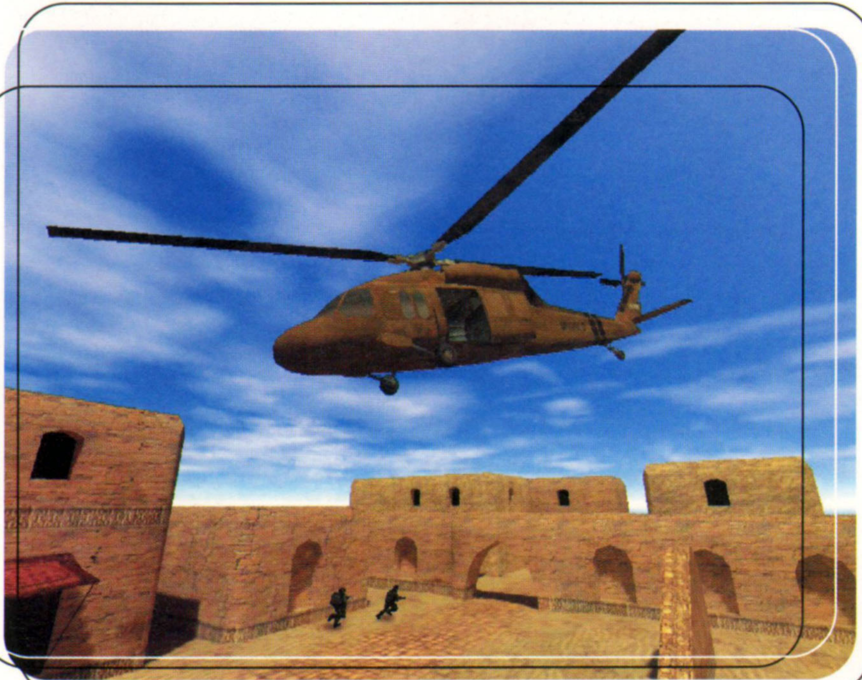
Soldier — универсальный тип воина. Он исполняет любого рода задачи, так как Soldier касательно уникальных скиллов середнячок. У него достаточно высокая скорость передвижения, неплохое вооружение, среднее здоровье.

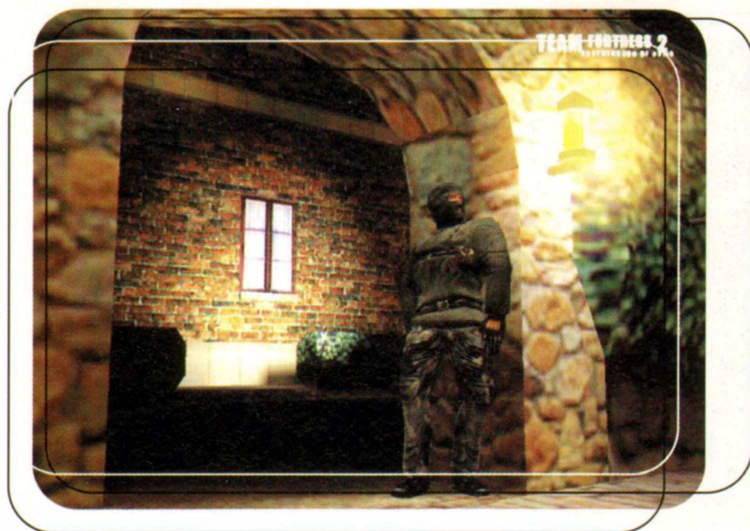
Солдат способен действовать не только в вышеописанной связке, но и в одиночку. При желании можно заняться добычей вражеского флага или обеспечением прикрытия скаута, Demoman'a либо Pyro. В общем, это воин на все руки.

При всем при этом специфическое вооружение Soldier'a сильно облегчает жизнь команде во многих ситуациях. Например, с помощью фичи rocketjump солдат может перепрыгнуть через преграду и оказаться в тылу врага, чем вызовет суматоху в первой линии вражеской обороны.

Танки они и в TF танки

HW Guy — ходячая крепость. Этот тип воинов обладает колоссальным количеством здоровья, брони и чумовым оружием. Для него не проблема разобраться с кучкой врагов, внезапно появившихся на горизонте. Короче говоря, это ходячий танк с огромной пушкой. Быстро убрать





HW Guy'я может только снайпер и то точным выстрелом в голову.

Разумеется, и на старуху бывает проруха: разобраться с HW Guy в состоянии не только снайпер, так как недостатков у этого типа воинов предостаточно. Во-первых, очень низкая скорость передвижения превращает HW Guy'я в неповоротливую каракатицу. Во-вторых, у него быстро кончаются патроны.

Охранять и защищать!

Именно такого рода полезной деятельностью приоритетно должен заниматься Demoman. В Capture The Flag место демомана на базе рядом с флагом. Большой пинг этому воину не нужен, так как приоритетное оружие для него — гранаты, у которых большой радиус поражения.

На самом деле успешно атаковать демоманом тоже можно, однако следует помнить о том, что на открытых пространствах и без соответствующей поддержки он практически беспомощен. Демоман очень полезен при отходе в замкнутых пространствах. Им очень удобно на бегу швырять гранаты в догоняющих врагов, эффект от этого, как правило, для них плачевный.

Нож в спину и все дела

Spy — оригинальный вид воина; играть им прикольно и интересно. Spy не обладает серьезными боевыми характеристиками для лобового столкновения, однако неприятностей он доставляет уйму. Если вы выбрали шпиона, то сам процесс кражи — ваша козырная карта. Шпион меняет цвет и незаметно проникает на базу соперника с соответствующими последствиями...

Кроме того, всегда можно прикинуться мертвым, если ребята из вражеской команды уж слишком всерьез учинили охоту.

Первым делом оборона

Engineer — хозяин базы. Инженером, как правило, народ играть не любит. Воевать он не может и на первый взгляд является абсолютно бесполезным членом команды. Однако это не так.

Основные функции инженера заключаются в укреплении своей базы: постройке defender'ов и прочих полезных сооружений, которые будут мешать врагам добраться до вашего флага. Кроме всего прочего инженер способен восстанавливать броню членам своей команды, что не редко является единственным спасительным вариантом при сдерживании вражеской атаки.

Игра сама по себе увлекательна и интересна, разумеется, при наличии хорошего канала.
На геймплей не пожалуешься. Графика и звук в игре никоим образом не изменились: фактически тот же Half Life только в мультиплеерной версии. Короче говоря, если хотите опробовать свои силы в команде, то очень рекомендую. MG

Эволюция виртуальных воинов меча и магии*

Neyla aka Alice

*** С Might & Magic ничего общего не имеет.**

Первые дни жизни в мире Everquest

Предыстория

В стране высоких эльфов недалеко от столицы, города Фелвайта, родилась девочка. Звали ее Нэйла. Необычное имя правда? Когда девочке исполнилось столько лет, что, по мнению родителе,й она стала достаточно самостоятельной, то ее послали учиться в Circle of Arts — наиболее уважаемую магическую школу. Так как семья у нее была бедная, то дали они ей в дорогу только пару свитков наиболее дешевых заклинаний, кинжал да рекомендательное письмо к верховному магу Circle of Arts.

Глава первая

Вот и бросили меня все, стою я посреди улицы нашей столицы, вокруг магазины какие-то, что шмотками да едой торгуют, народу не видать почти никого. В сумке — письмо рекомендательное, еда в дорогу, пара свитков с не совсем понятными мне заклинаниями.

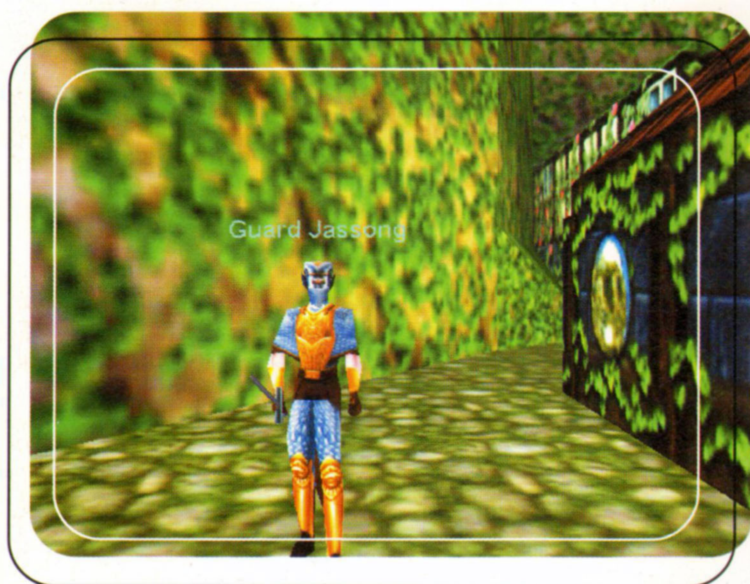
То есть прочесть, то и даже запомнить на всю жизнь я, конечно, могу, так как древнеэльфийскому, на котором они написаны, меня учили, но вот что они делают, имею представление смутное.

Да еще деньги. Платиновых монет, которые самые большие и красивые, понятное дело, не дали, их и дома-то не было никогда, как и золотых. Но ведь даже и единой медной монетки не дали, не говоря уж о серебре.

Ну и ладно, что денег нет, зато я свободна и никому ничего не должна, еда пока есть, так что можно и по магазинчикам прогуляться. Купить, конечно, не куплю ничего, без денег-то, но за просмотр денег не берут. А может, если повезет, еще и свой кинжал продам, я же волшебница, зачем мне эта железка?

Впечатления стороннего наблюдателя за парой игроков в онлайновом мире

От мыслей о рытье руды они довольно быстро перешли к более интеллектуальной деятельности, как то: к грабежу других рудокопов.



Поскольку многие фотографии были сняты в ночное время, без вспышки и с плохим источником света, то нам пришлось впоследствии применять к ним магический прибор под названием Photoshop в режиме Auto Leveling и Brightness/Contrast. Мы заранее извиняемся за не совсем точную передачу оттенков из-за плохой видимости в мире Norrath ночью.



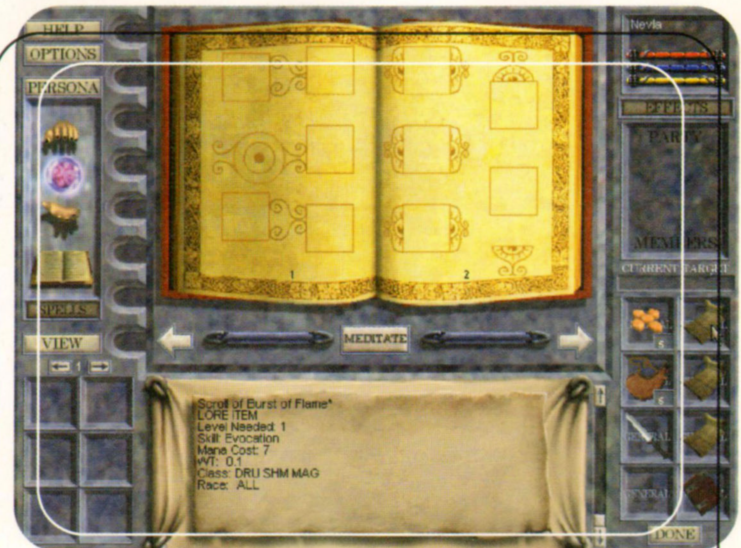
Hech'у сегодня не везло – его уже второй раз убивали прямо у лифта.

В первом же магазине продавец дал мне понять, что не только мой кинжал, но и еда, которую мне дали в дорогу, с его точки зрения, не стоит и ломаного гроша. Ну и пусть, я еще покажу этому наглецу... Пойдука я лучше поищу свою гильдию, чего зря рекомендацию с собой носить-то, стащат еще ненароком, хотя и говорят, что воровство здесь не распространено, но ведь все бывает.

Решено, иду в гильдию! Так, и в какую же сторону? Направо, пожалуй, в самый раз будет. А теперь еще раз направо, прямо, а здесь свернем за угол, хорошо хоть что улица особенно не разветвляется, а только петляет. Побродив минут десять по городу, понимаю, что так я ничего не добьюсь — уже пятый раз я оказываюсь перед большим белым красивым собором, который наверняка является гильдией либо священников, либо паладинов, а здания, висящего над озером, как мне описывали гильдию магов, я так ни разу и не видела. Покопавшись в сумке, данной мне в дорогу, я, к большому удивлению своему, нахожу там книжку «Краткий путеводитель по Norrath с туристическими картами наиболее крупных городов». Ура! У Алисы теперь есть план! И хотя меня зовут все же не Алиса, а Нейла, план у меня все равно есть. Так, ориентируемся быстренько, это — туда, это — сюда. Оказывается, магическая гильдия находится вообще в другой части города. Быстренько, пока не стемнело, бежим туда. Да, да, вот оно — висящее над водой здание с высокой крышей и ажурным мостиком к нему. Заходим внутрь и попадаем в комнату с эмблемами трех основных магических гильдий на стенах и чуть-чуть светящимися площадками перед ними.

На самом деле основных магических гильдий, конечно же, не три, как нам хотелось бы, а четыре, но мы не будем пока вспоминать о некромантерах, потому что это тут же наводит на мысль о наших злейших врагах — темных эльфах, извративших наше учение о магии и дошедших до таких кошмаров, что... брр! Нет уж, в другой раз.

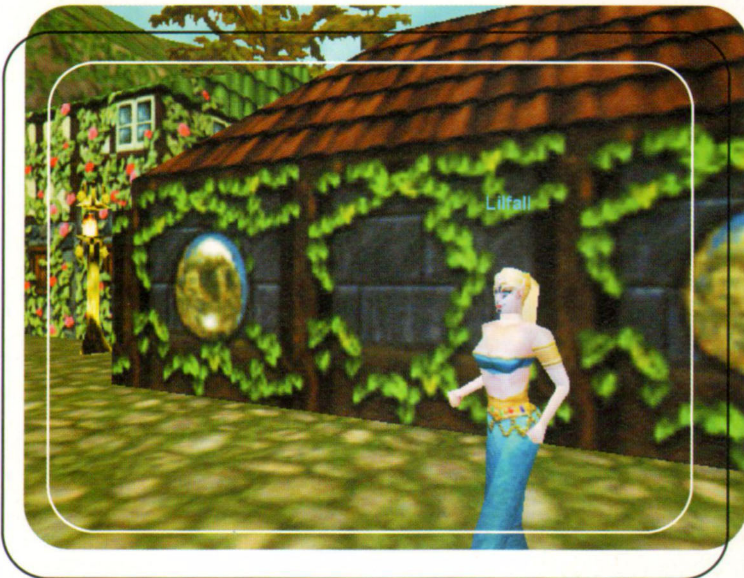
Так что тут все просто. Еще в детстве я долго выбирала между этими тремя школами. Wizard — мастера по нанесению вреда нашим врагам с помощью чистой магии, а также большие специалисты по перемещению на любые расстояния. Enchanter — почти полная противоположность первым, специалисты по незаметному воздействию на наших врагов и друзей. И, наконец, третья, моя любимая — Magician, сокращенно mage. Мастера summon'а, то есть создания все-



Вот спеллбук пустой, он предмет простой. Справа, кстати, видно все, что мне дали: два свитка, рекомендательное письмо, еда и вода, ножик и книжка.

Краткий путеводитель по Norrath с туристическими картами наиболее крупных городов

Остановлюсь немного подробнее на этом замечательном творении неизвестных мастеров. Все карты городов предоставлены представителями расы, проживающей в городе, так что не ожидайте особенно подробных планов, например Oggok'a, города огров. Уж не говоря о том, что они достаточно тупы, чтобы построить что-нибудь стоящее, так они еще и вдвойне тупы, чтобы быть способными это зарисовать, так что можно смело считать, что на их карте нет и половины того, что находится в городе.



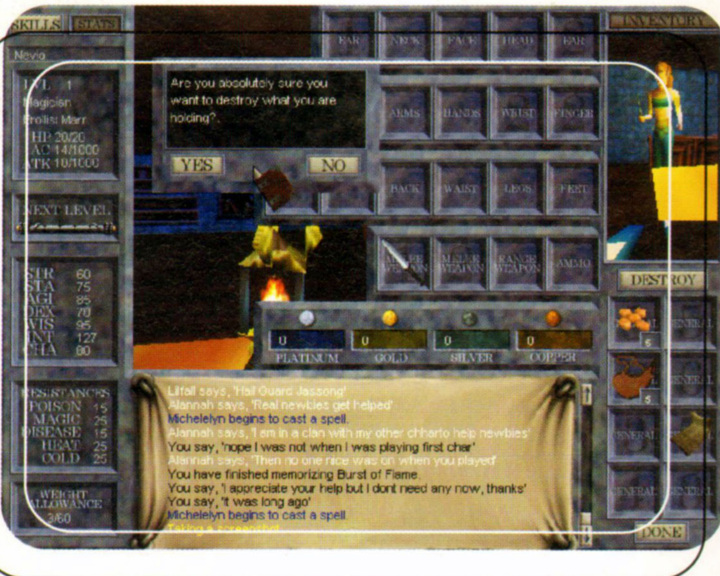






Ура, очередное крыло от летучей мыши. Сейчас наберем еще десяток и пойдем сдавать Ниоле.







го из ничего. Вы, конечно, можете возразить, что Wizard'ы также наносят вред врагам практически из ничего, то есть пользуясь лишь собственной магической энергией, мaной в просторечии. Но это же совсем другое дело! Как ничего не было, так ничего и не осталось, кроме обгорелых трупов врагов. А mage может легко и непринужденно доставать прямо из воздуха еду и воду, мечи и стрелы, а также, что наиболее впечатляюще, вызывать из астрала подвластных только ему магических животных, так называемых pet'ов. Да, да, да. Конечно же, Magician.

Я направляюсь прямо вперед, к вывеске с эмблемой уже почти моей гильдии. И оказываюсь в другом помещении. Выясняется, что слегка светящаяся площадка — это был телепортер.

Внутреннее устройство магической гильдии просто и незамысловато. Я без труда попадаю в главный зал, где стоят маги, продающие всевозможные заклинания нашей магической школы, но ни один из них не является тем, к кому адресовано мое рекомендательное письмо.

После небольшой прогулки по внутренним коридорам и заглядывания в ряд пустых келий, я наконец нахожу скромную комнату, где живет знаменитая Niola Impholder. Она миловидно и слегка покровительственно улыбается мне, принимает от меня рекомендательное письмо и дарит мне новое красивое темно-зеленое платье, упоминая при этом, что в таком одеянии ходят все начинающие маги Фелвайта. Также она предлагает мне пять бесплатных уроков в любых областях как магии, так и любых других доступных мне знаний, включая изготовление горшков и ювелирных изделий. Так, что же выбрать? Ну ювелирное дело, как и прочее, глупость, конечно, ужасная. Что я, слишком богатая, что ли, чтобы еще за свои то-деньги портить драгоценные камни, пытаясь сделать из них украшения?! Магии я и сама смогу научиться, а вот, как папа советовал, учиться при случае тому, что умеешь хуже всего, попрошу-ка я научить меня пользоваться кинжалом. Еще раз покровительственно улыбнувшись и быстренько обучив меня всему нужному, Ниола упомянула, что нуждается в крыльях летучей мыши, причем готова брать их у меня связками по четыре штуки, давая взамен немного денег. Учитывая, что у меня в кошельке по-прежнему пусто, я беру совет на заметку.

Что же, бегу уже известной дорогой обратно, пытаясь не заблудиться в криволинейной улочке и не свернуть назад, и тут вспоминаю, что свитки, данные мне, я так и не выучила. Ладно, девушка я не слишком привередливая, да и платье задаром досталось, так что я тут же сажусь прямо на землю у стены ближайшего дома и приступаю к заучиванию свитков. Пока

Ну почему я не Алиса?

Кстати, почему меня так зовут, и почему я не равнодушна к имени Алиса. Говорят, что родители хотели меня назвать именно Алисой, но, когда стали записывать мое имя в книгу судеб, кто-то возразил, мол, «многовато Алис уже будет», и меня назвали по-другому.



Priest of Discord. Если отдать ему книжку, можно записаться в ряды Player Kill'ов, но гораздо проще пойти на специальный сервер, отведенный исключительно для PK.

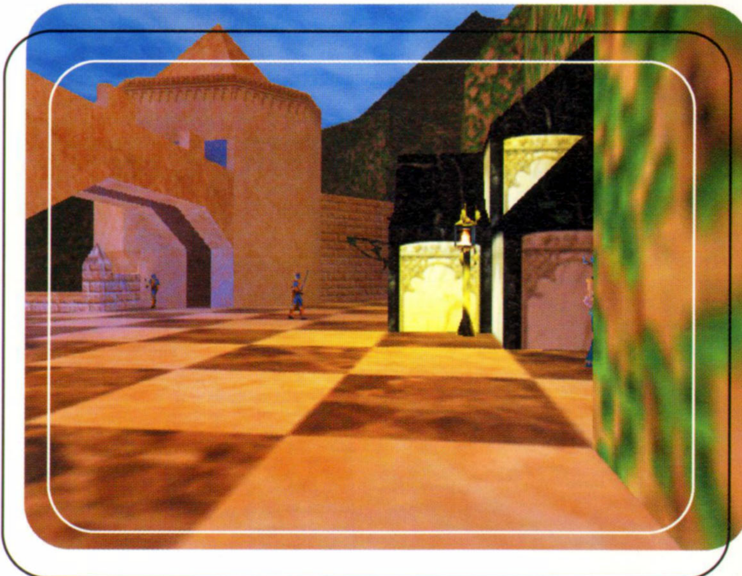
бы было видно, куда бежать, если что. Мыши, на первый взгляд, похилее будут. Выбираю одну невдалеке и кастую на нее Flame. Ура, попала! Ой, чего это она? А-а-а, кусается! Мышь, не долго думая, как только я в нее попадаю, быстренько летит ко мне и начинает кусаться. Хотя здоровье у нее неважное — всего половина осталась. Ладно, ну-ка я ее кинжалом, зря, что ли, меня Ниола учила? Шмяк, шмяк, и мышь кучкой крыльев, лап и зубов шмякается мне под ноги. Я же, слегка покусанная, приступаю к изучению того, что можно извлечь или оторвать полезного от ее трупа. Оказывается — ни-че-го. То есть крылья-то у них явно бывают, но то, что осталось после моего кинжала, даже старьевщик не примет, не говоря уж от Ниоле Импхолдер.

Посижу я немного, передохну, как раз и мана подрастет, да и здоровье подлечится. Ой, кто это? К воротам со всех ног бежит эльф, а за ним гонится мелкое такое, широкоплечее, злобно рычит, а кулаки у него — ого-го-го какие. Это мелкое и злобное бежит явно быстрее эльфа и, радостно подпрыгивая, бьет его в спину, отчего он бедный орет и бежит еще быстрее. Тут мирно дремавшая охрана ворот оживляется и с воплями «Оркам не место в нашем лесу!» рубит широкоплечего в капусту. Изрядно помятый и израненный эльф падает мешком под ноги охраны и, судя по виду, собирается

Тьма

Молодой barbarian десятый раз, громко проклиная все на свете и взывая о помощи, пытается преодолеть небольшой, слегка извилистый абсолютно темный коридор на выходе из собственного города и каждый раз опять выходит обратно к городу.

Вопрос освещения, при том, что у меня неплохое эльфийское зрение, оказался весьма насущным. Днем видно хорошо, вечером — посредственно. Ночью же, дальше конца собственного носа не видно ничего. Все мои познания в заклинаниях не помогли мне найти ни одного подходящего для освещения окрестностей, за исключением Flare, который больше похож на бросание зажженных спичек вперед, чем на нормальный фонарь. Признаюсь, несколько раз за неимением лучшего пользовалась я им для поисков собственного трупа, но по большому счету обыкновенный фонарь оказался значительно лучше. Так вот, собственно, о фонарях. В магазине их продается аж три разновидности, различающиеся по цене и осветительным свойствам. По мере улучшения моего благосостояния я покупала каждый из них, но, как минимум, хотя бы самый дешевый, явно необходим. Лучшим фонарем, как оказалось значительно позже, является Greater Lightstone, или сокращенно GLS. Выпадает эта штука из wisp'ов, охотиться на которых раньше восьмого-десятого уровня невозможно. Так что пока забудем про это.



я заучила эти два свитка, уже рассвело совсем и день наступил.

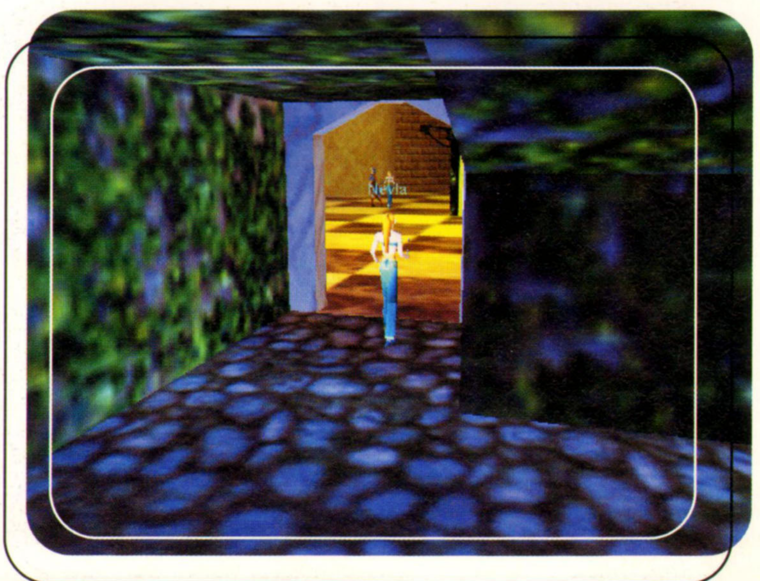
Но теперь я скастовать могу хоть что-нибудь. Одно заклинание — shield. Другое — вред какой-то, видать, огненный против монстров, называется Burst of Flame. С вредом пока погодим, мне всегда говорили, что охрана в городе, хотя и бдительная, но строгая, как чего не так — раз алебардой или мечом по шее. А я девушка хрупкая, не тролль какой-нибудь волосатый, и одного раза, пожалуй, не выдержу. Скастую Shield. Оба, fizzle — не получилось. А еще раз? Опять fizzle. Ну что такое... О! Ура, все так — я настоящий magic user! Получилось.

Ладно, побегу быстрее, пока день. Проношусь в очередной раз мимо храма, видимо, все-таки священников, мимо городской охраны внутренних ворот и выхожу за ворота.

Впереди — лес. Тот самый лес, в котором я родилась и выросла, но все мое детство прошло вокруг дома да на ближайшей поляне, в одиночку я по лесу не ходила. У ворот стоит охрана. И то приятно, ясно куда бежать, если кто обижать будет.

Однако я тут не одинока. В лесу, насколько я отсюда вижу, летают бо-ольшие летучие мыши (вот и крылья, что меня просила Ниола принести), да еще и громадные, больше мышей, осы. За этими осами да мышами гоняются пять-десять таких же, как я эльфов, некоторые даже без зеленых роб, видать, даже не удосужились в гильдию зайти, а напрямик в лес рванули скорее мышей бить. Хотя, может, и не всем такие красивые платья дают.

Надо попробовать. Слегка отхожу от ворот, взбираюсь на ближайший холм, оглядываюсь назад, что-





Вот он, свежезамоченный скелет, сейчас посмотрим, что у него с собой было.

*** Кстати, про настольный теннис, он же пинг-понг.**

Эта игра в мире Norrath является довольно популярной среди опытных кастеров. Играют так: собирается несколько хлипких на вид кастеров, обычно несколько различных школ, а в качестве мячика выбирается, к примеру, циклоп или горный гигант. По возможности на него кастуется заклинание, не позволяющее слишком быстро бегать, или, наоборот, все волшебники запасаются магией типа «сапоги», которая позволяет бегать им значительно быстрее. После чего охотники, встав вокруг циклопа по широкому кругу, начинают его быстренько убивать. Озверевший циклоп обычно кидается на того из магов, кто нанес ему больше вреда или последним шарахнул спеллом по нему. В то время, пока циклоп бежит к одному из группы, все остальные продолжают наносить циклопу вред в надежде, что он все же передумает гнаться за тем из их друзей, к которому он бежал сначала, и повернет обратно к комунибудь из остальных. Сия игра называется пинг-понг потому, что при правильной организации жертва скачет туда-сюда, как теннисный мячик, и в результате довольно быстро падает бездыханной. Такой способ охоты, в отличие от традиционного с использованием воинов в хорошей броне и клериков, является значительно более опасным. Например, неожиданное окончание действия замедляющего заклинания на монстре может привести к очень печальным результатам в виде хладных трупов этих самых хилых магов, так как если гигант до них добирается, то все происходит очень быстро: раз-другой крепким кулаком по голове, и интеллектуал превращается в лепешку.

По материалам мемуаров одного из опытных высоколевельных магов.

там отлеживаться, пока не почувствует себя лучше. Д-а-а, ну и страшилища встречаются в глубине леса, буду я, пожалуй, осторожнее.

Пока я тут за другими наблюдала, мышиные укусы прошли все, да и маны стало столько, что скоро из ушей польется. Надо еще пару мышей призезать, может, хоть одно крыло, но добуду. Ага, вот она летит!

Не буду я вас утомлять описанием того, как я мышей ловила и крылья от них стопками в карманы складывала. Где-то на втором десятке мышей и ос, которых, как оказалось, бить ничуть не труднее, чем мышей, вдруг после очередной зарезанной кинжалом мыши, почувствовала я себя значительно здоровее и опытнее — «левельнулась» на их жаргоне называется.

Глава вторая

Что ж, на радостях надо еще осу пришибить — вон она летит. Традиционно, чтобы не бегать за ней, начну я с Flame Burst. Оса, оскорбленная в лучших чувствах таким поворотом событий, сама ко мне и прилетит, а то, если за ней гоняться, пытаясь кинжалом на ходу попасть... это, конечно, можно, и какие-нибудь начинающие файтеры и паладины так и делают, но долго это и малоэффективно (ну косая я слегка, что уж тут поделаешь, и в теннис-то* играть не умею, уж куда мне кинжалом в осу попасть). Ух ты! Да, я стала значительно круче, по крайней мере, в количестве собственного здоровья — раньше из драки со средней осой я выходила покусанной где-то на треть-половину здоровья, а теперь — существенно меньше.

Аккуратно отрывая крылышки у очередной осиной тушки, я обнаруживаю, что положить-то их некуда. Все карманы заполнены полезными вещами, такими, как мышиные и осиные крылья, кусочки костей, пыльца пиксей и тому подобным. Видимо, пора мне снова идти в город в надежде продать награбленное, и, может быть, на вырученные деньги я смогу купить сумку, мешок или рюкзак. Это значительно повысит мои шансы по заработку денег, так как я смогу приносить больше мышиных крыльев за раз. Ладно, иду обратно в город. Все те же туповато улыбающиеся охранники, гильдия паладинов, кривая улица, а вот и первый магазин. Поскольку торговцы здесь не привередливы, продавать награбленное «честным трудом» можно в любом магазине, и совсем не обязательно искать продавца, торгующего тем же видом товара. Подхожу, здороваюсь, радостно вываливаю на прилавок кучу крыльев и прочих огрызков потрохов, предвкушая, сколько денег мне сейчас дадут. Oops. Оказывается, большая часть моей добычи стоит лишь



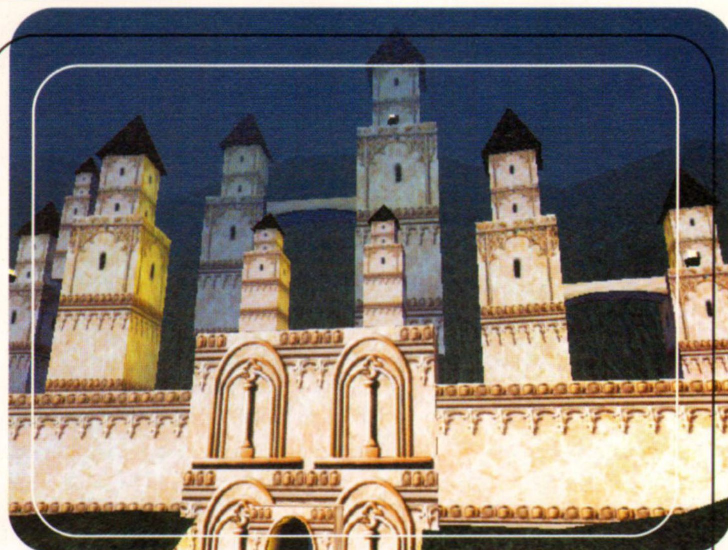


9 медяков за штуку. Лишь осиные желудки да еще некоторые непонятные части дотянули до цены в несколько серебряных монет. А рюкзак-то, который я присмотрела еще в прошлый раз, стоит аж больше пяти золотых. Обидно. Ладно, продам за сколько дают и пойду еще отдам Ниоле крылья, может, хоть она чем отблагодарит.

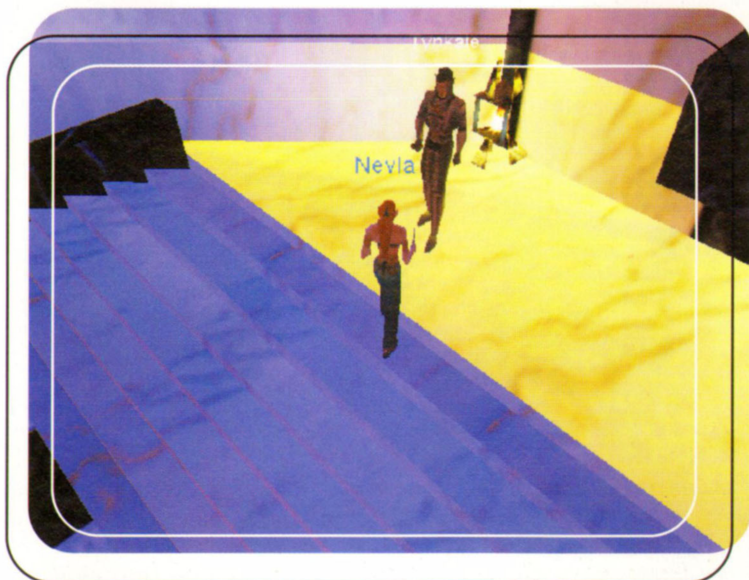
Прихожу к Ниоле, приношу ей связку из четырех крыльев, — ура, не обманула — в обмен она мне дает немного денег и немного exp'ов. Но все же мне показалось это занятие довольно скучным — бежать далеко, да и денег дает она не так уж много. Пойду я лучше монстров просто так истреблять, без всяких квестовых заморочек, а если ей крылья нужны — так пускай сама и собирает.

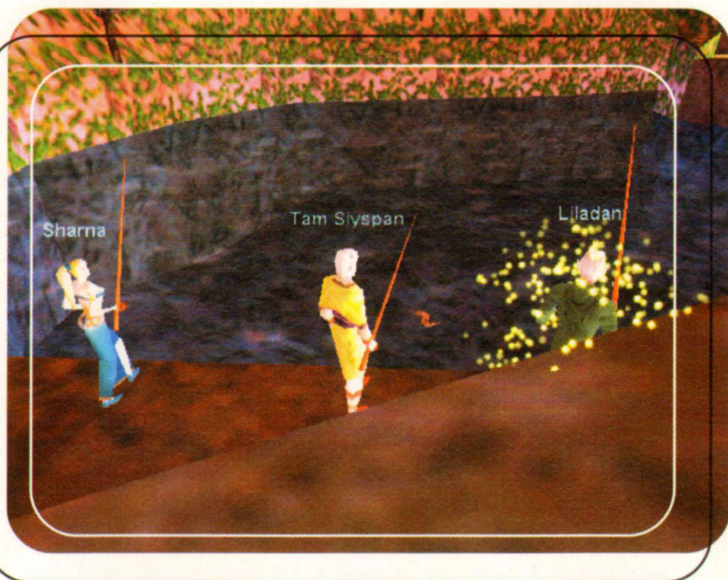
Выйдя из магической гильдии и дойдя до банка, чтобы положить излишек накопленных денег, вспоминаю, что деньги счет любят, и решаю еще разок оценить наличность. О! Да мне денег аж на пару небольших мешков хватит и еще про запас останется. Надо немедленно прикупить. Иду в ближайшую лавку, ан нет, не та — нету тут мешков никаких, одни мечи. Ладно, загляну в соседнюю. И тут не то. Но уж тут-то точно должно быть. Вот, блин, опять не то! Ну, елки-палки, где же этот продавец, ведь когда денег не было, я аж раз пять на него натыкалась. С унылым видом бреду по городу, заглядывая во все двери, и все никак. И вдруг вспоминаю, это же я на втором этаже видела того продавца. И верно, обежав еще пару двухэтажных магазинчиков, я нахожу искомое место. А сумок-то здесь — и маленькие, и на пояс, и большие рюкзаки, и даже чемоданы есть. Ладно, куплю тот мешок, что заранее присмотрела, — и не дорогой, и вместительный.

Вот теперь с новой сумкой пойду я дальше ос и летучих мышей истреблять.



Ну вот и опаньки, прихожу в себя и вижу родимый город, ни шмоток, ни денег. Еще топать теперь и пытаться утащить все это из-под носа того орка, который меня так зверски убил.





Где можно быстро затариться крыльями летучих мышей?

Как говорят весьма опытные маги, если пойти в подземелье под названием Guk, где живут лягушки, и спуститься в нижнюю его часть, то там тоже водятся летучие мыши, которые (в отличие от мышей, встречающихся у городских стен) значительно более богаты на крылья. Так, с одной убитой там мыши получается от трех до пяти крыльев. И хотя для меня по-прежнему остается загадкой, как выглядит летучая мышь с пятью крыльями и зачем ей столько, оснований не доверять этой информации у меня нет.



Глава третья

В очередной раз покрутела я как-то незаметно, будучи больше озабоченной охотой на ос, так как побеждать их стало значительно легче, да тут еще вдруг конкурентов понабежало — чуть ли не больше, чем живности вокруг. Причем, как била я всякую мелочь невдалеке от ворот, так и продолжила, но тут обратила внимание, что эффекта с точки зрения получения опыта от битья пресловутых мышей, особенно не наблюдается — то есть он, конечно, есть, но отнюдь не так здорово по сравнению с тем временем, когда я только начинала.

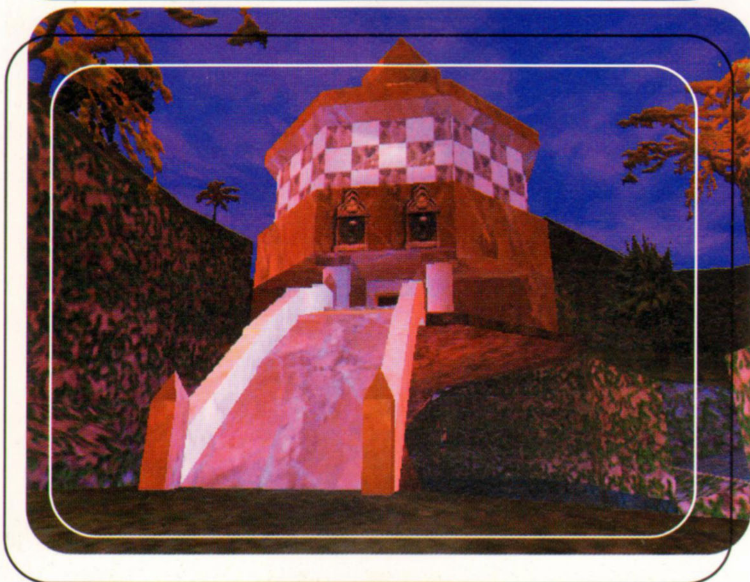
Немного поразмыслив, я решила: раз я стала такая крутая и на битье летучих мышей теперь многому не научишься, то пойду-ка я в лес, поглубже. Может, орк встретится, наверное, у него есть что отобрать.

Пошла я по дорожке, по той, которая прямо от Фелвайта в лес ведет. Вокруг мыши летают, но я на них уж и смотреть особенно не хочу — надоели все-таки.

И вдруг навстречу из-за дерева — он. Тот самый плечистый негодяй с крепкими кулаками. Орк. Только я на него глаз положила, думаю, сейчас я его заклинанием как шарахну, даже начала кастовать уже, а он сам ко мне, и своей вонючей лапой по уху мне р-раз! Аж зубы лязгнули, и язык прикусила. Заклинание, ясное дело, пошло коту под хвост. И при этом он еще нахально орет, что, мол, даже один вид высоких эльфов является оскорблением для него. Ну, думаю, ах ты, редиска такая. И кинжалом его. Деремся с переменным успехом: то он меня, то я его, и непонятно, кто первый копыта откинет. Если бы я его заклинанием достать смогла бы, глядишь, оно бы точно за мной было, а так все не получается — я только кастовать, а он меня кулаками раз, и вся концентрация слетает. Тут присмотрелась я к тому, как он дерется, повнимательнее — методично так кулаками машет: правым, левым почти сразу шмяк, шмяк, а потом секунд несколько дух переводит. А заклинание кастится не долго, секунды две, не больше. Ну, думаю, поймала я тебя. Как только врезал он мне обоими кулаками, я тут и кастовать скорее, пока он дух переводит. Получилось! И еще разочек — и вот вам жареный орк. Ого, да он оказывается богатый парень, у него с собой и деньги были, да еще и тапочки, мне как раз по размеру. Пахнут они, конечно, сомнительно, но да ладно, это не проблема — отмыть можно.

Сижу, отдыхаю под деревом. И вдруг кто-то мне сзади по спине чем-то тяжелым как треснет. Вскакиваю, а на меня орк прет, да причем такой здоровенный, мне аж не хорошо стало, и с какой-то ржавой железякой в руках. Я — бежать. Он — за мной, и своей железякой меня на ходу хрясь. Раз, другой, третий, а города все не видать. Ой-й-й. Растянулась я на дороге, а орку, видать, только того и надо — сапогами меня еще шмяк, шмяк. И темнота.





May I die twice today?
«Ничего себе денек начался», — подумала отрезанная голова, вылетая из окна несущегося поезда...

Поскольку в нашем мире боги добры и справедливы к жителям, то в качестве компенсации за то, что почти весь мир, за исключением городов, заполнен агрессивными и злобными монстрами, мы не умираем насовсем. Если, несмотря на всю вашу ловкость, смекалку и умения, вас все же одолели монстры, и даже если ничего такого не было, а просто проходивший мимо горный гигант дал вам по голове кулаком так, что на двоих таких, как вы, хватит, то вы не умираете окончательно. Боги воскрешают вас в том месте, куда привязана ваша душа. Обычно это рядом с воротами вашего родного города. Разумеется, все, что было у вас, и ваше тело, остается на месте гибели. А в наказание за ротозейство вы становитесь немного тупее, не в смысле того, что у вас падает интеллект, а просто вы забываете небольшую часть того, что вы умели, некоторые еще называют это левелами или экспой, странные люди, не правда ли?



Прихожу в себя у ворот города — ни вещей, ни одежды, ни денег. Ничего. Кинжал только почему-то остался. О-хо-хо. Пойду искать свой труп. Вроде шла я по дороге почти все время прямо, авось, найду. Иду, по сторонам оглядываюсь. Вроде ничего страшного пока. Но и шмоток моих тоже не видать. Конечно, лежат местами эльфы убитые, но брать чужое нехорошо, да нет с виду особо у них ничего... Я не буду вам рассказывать, как я чуть не час бродила по всему лесу, как два раза чудом удрала от орков (слава богу, не погнались за мной — не заметили). А место, где меня убили, так и не нашла. Пошла с расстройства опять мышей у ворот города бить — хорошо, хоть сюда дорогу нашла. Заодно стала покрикивать да у прохожих спрашивать, не видел ли кто мои останки. И, о чудо, видели их добрые эльфы. Оказалось, совсем недалеко от города — я со страху, когда к воротам спешила, не на ту тропинку свернула и мимо пробежала. Собрала я быстренько все свои вещички, даже деньги целы были.

Несмотря на первый печальный опыт от путешествий в глубь леса, орков мне бить все же понравилось — тут тебе и опыта куча, и деньги у них есть, в отличие от всяких насекомых, да и даже предметы одежды попадаются, причем подходящие мне по размеру, что важно.

Пошла я дальше на орков в лесу охотиться. Да, еще когда побольше по лесу побродила, то заметила, что там тоже эльфийские охранники встречаются — ходят по лесу, так что пару раз, когда мне слишком крепкий орк попадался или два сразу, они меня и спасали.

Глава четвертая

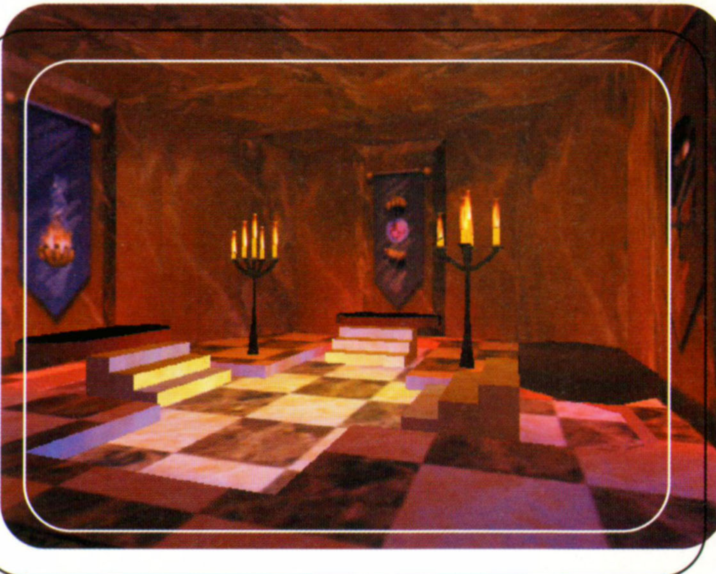
Ура, теперь, когда я стала такая умная, я точно могу пойти и купить новых заклинаний. Пойду я в мою любимую магическую гильдию,

Какими они потом вырастают

Посредине скалистого плато, в долине горных гигантов, медитирует маг пятидесятого левела. Место отнюдь не самое безопасное, и многих приключенцев даже тридцатых левелов от одной мысли о том, чтобы тут посидеть, бросает в дрожь. Тем не менее маг абсолютно спокоен, поскольку вокруг нарезает круги его земляной пет — здоровенная туша коричневого цвета с двумя магическими мечами, полыхающими синим светом, давя в лепешку бегающих вокруг василисков и лизардменов (мелкие монстры такие низкоуровневые), чтобы под ногами не мешались. Ждем горного гиганта. Слева, из-за сосен, раздается топот, от которого содрогается земля. Маг быстро поворачивает голову влево и видит постепенно возвышающуюся над краем плато лысину с огромным глазом посередине лба. «Опять циклоп», — разочарованно вздыхает он (циклопы значительно беднее горных гигантов, а посему интереса не представляют) и перестает обращать на него внимание. Тем не менее циклоп продвигается вперед прямо перед носом медитирующего мага, и, когда между ними остается менее ста метров, одинокий глаз фокусируется на мирно сидящем эльфе в красивой красно-желтой робе с голубыми отворотами. Циклоп с яростным ревом кидается в атаку, выкрикивая что-то про томатный сок из эльфов. Но не тут-то было — земляной пет всегда на страже, и циклопу приходится вместо такого аппетитного и хлипкого на вид мага драться с горой мышц, которая хоть и значительно меньше его по размеру, но легко валит в одиночку любого крутого воина в полной броне. Маг, лениво взглянув в сторону поединка, а скорее резни, и убедившись, что циклоп не упадет ему на голову, спокойно продолжает медитировать, будучи уверенным, что пет не только победит, но и выйдет из поединка не сильно помятым, готовым к дальнейшим схваткам.



Посредине, между эльфами, – пет по имени Karn, который произвел на меня неотразимое впечатление. Точнее, сначала я долго вообще не верила, что это пет, думала, это просто еще один эльф, такой же, как и я, скорее, даже воин, на которого скастовали невидимость, но не полную. Только потом мне объяснили, что это такой же, как и мои элементалы, вызванный пет. Тогда я очень возжелала такого и стала искать соответствующее заклинание. Где же он может продаваться? Я обшарила всю магическую гильдию, но ничего не нашла. И только еще позднее мне объяснили, что это называется Animation, и этот пет не магов, а энчантеров, и у меня такого быть не может.
Потом я узнала от самих энчанторов, что все анимации – полные отморозки и ничего стоящего из себя не представляют. Они даже и команд-то никаких слушаться не умеют, не говоря уж о том, чтобы самим разговаривать.



в тот самый зал, где еще в первый раз искала Ниолу. Ой, чуть не забыла, по дороге надо еще ведь в банк зайти и забрать оттуда все хранящиеся деньги, а то в кредит здесь, в отличие от мира Diablo II, не торгуют.

Так, и что же тут есть? Во-первых, наконец-то я дожила до того момента, когда я смогу вызывать pet'ов. Их, оказывается, аж четыре разновидности: водяной, воздушный, земляной, огненный. Во-вторых, я теперь смогу заучить и использовать новые заклинания — Burn (новый direct damage против монстров), Gate (вернуться в город), Summon Bandages (создать из воздуха бинты, которыми можно лечиться, если здоровья меньше половины) и несколько других, как мне кажется, пока менее полезных.

Ну и, в-третьих, Ниола Импхолдер предложила мне научиться медитировать, что приводит к значительно более быстрой регенерации маны. Один недостаток только: когда сидишь и медитируешь, делать это надо с закрытыми глазами или смотря в собственный spellbook, и поэтому вокруг ничего не видно. Говорят, что со временем, когда маги достигают высоких уровней мастерства, они могут медитировать просто сидя, даже смотря по сторонам, но мне такое искусство еще долго будет недоступно.

Вот иду я радостная в лес с мыслью опробовать pet'ов и сравнить, какой из них лучше. Встаю невдалеке от ворот и начинаю саммонить. Что-то не получается. Оказывается, для этого заклинания реагент нужен — кусочек малахита. Придется бежать мне обратно в ювелирную лавку, покупать камешки, хорошо хоть малахит дешевый — примерно одна серебряная монета за кусочек.

Возвращаюсь в лес и снова пробую саммонить.

— At your service, my master.

Хе-хе, получилось. Да, смотрите, какой красивый: весь голубой, слегка прозрачный и хвостом чуть-чуть виляет (самый длинный и красивый хвост, как оказалось позднее, — у огненного пета). Ну-ка скомандую я ему чего-нибудь.

— Pet, guard me.

— Guarding with my life, oh splendid one.

Ну надо же, какой умный! Как раз оса летит. Дай-ка я его в деле попробую.

— Pet, attack.

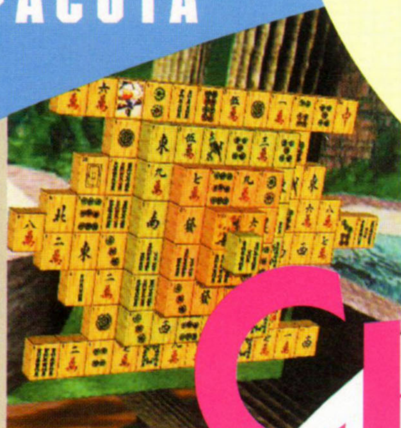
Полетел, да он, оказывается, еще и сам заклинания кастовать умеет. Эк он осу-то синим спеллом шарахнул, и кулаками ее обоими — шмяк, шмяк. А рычит как — ну просто загляденье. Вот и готово — можно идти собирать крылышки и желудки, значительно проще и приятнее, чем самой пачкаться.

Заключение

На этом месте позвольте мне временно оставить вас и отправиться дальше охотиться на орков в одиночку или в компании других эльфов, так как левела с пятого уже имеет смысл устраивать групповую охоту. Я надеюсь, что когда-нибудь я расскажу вам о дальнейших своих приключениях в мире Norrath или в иной реальности.

Да, как раз о мирах. Если кто-либо из вас хочет встретиться на сервере Saryrn с моей младшей сестрой, по профессии энчантером, пишите на e-mail адрес novog@chat.ru с пометкой «Everquest». Я также с удовольствием приму приглашение в любые другие онлайновые виртуальные RPG-миры. MG

Kyodai 14.00



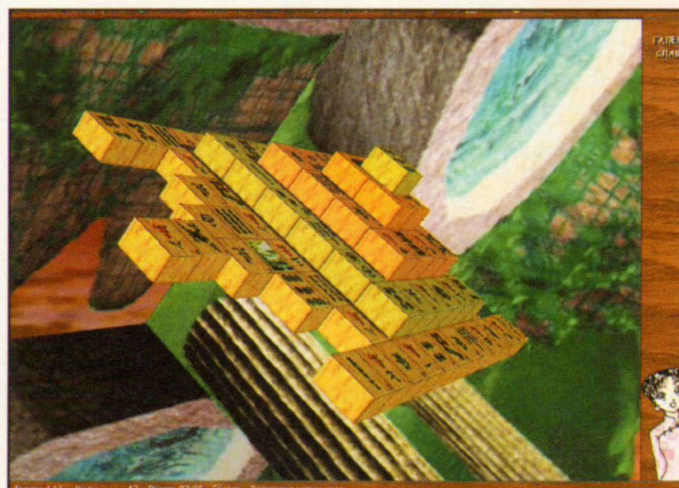


Скромное очарование анимэ

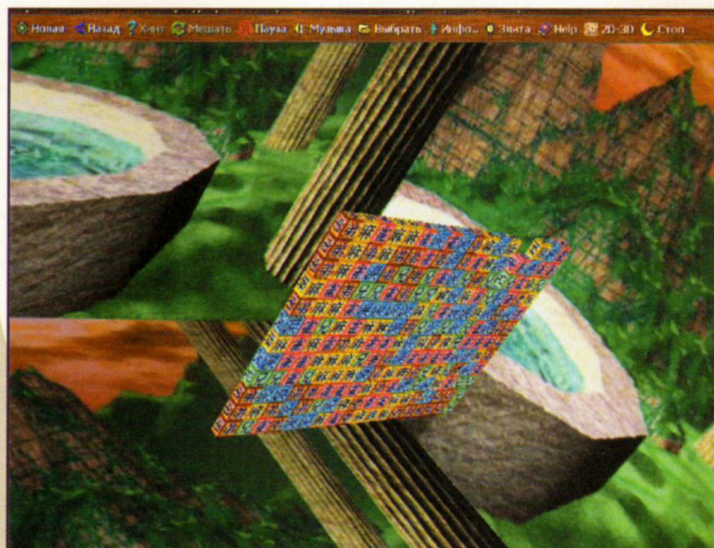
Лесной Зверь

Выкачивали ли вы когда-нибудь игры из Сети? Если выкачивали, то знаете, что либо это демоверсия, которую качать надо ночь, а играть десять минут, либо вариации на тему «Тетриса» с графикой прошлого века. Этот сложившийся стереотип настолько укоренился в умах игроков, что они крайне редко рассматривают Internet в качестве источника удовлетворения своих игровых потребностей. Исключение составляют, пожалуй, только завзятые логики, так как красота их особенно не волнует, а шахматы или нарды валяются на просторах Глобальной сети просто кучами.

Одним из таких персонажей является и ваш покорный слуга. Я свято верил во все описанное выше и понимал: Сеть не место для красивых игр, если у вас нет оптоволокна (10 Мбит/с) под столом. И вот однажды глубокой ночью скачалась одна игруха размером 4 (четыре) Мбайт. Ну, «Линии» там, «Тетрис», «Маджонг» в одном флаконе. Типичный сетевой продукт, таких пруд пруди, подумал я. Установил....

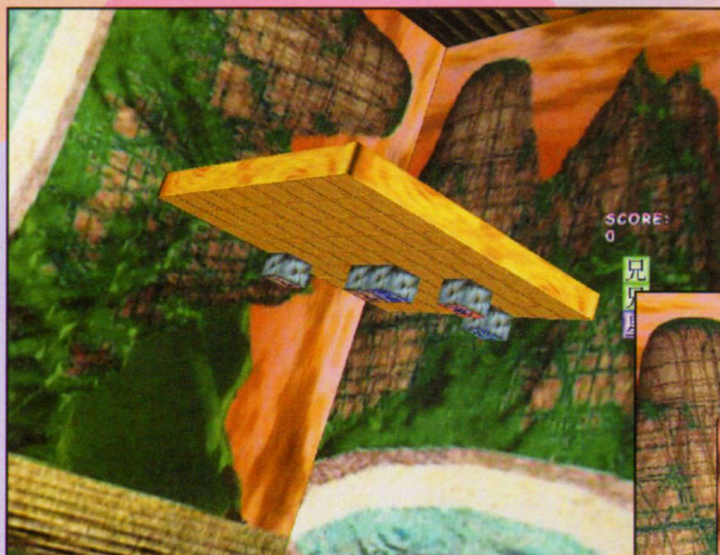


Пасьянс раскладывается чуть ли не сотней разных горок, выбирай по вкусу. А если очень приспичит, для этого есть редактор.



Итак, встречайте, Kyodai 14.00! История этой игры такова: один человек очень увлекался аниме. Ну, знаете, это такие японские мультики, в которых у всех персонажей очень большие глаза и все такое. Так вот, пригласил он дизайнера, нескольких музыкантов, и вместе они создали игру, совершенствовать которую продолжают и по сей день. Она представляет собой набор из шести разных логических игр, среди них такие известные, как «Линии», «Тетрис» и еще несколько менее известных, но очень простых и понятных.

К сожалению, нам не удалось найти старые версии игры, так что неизвестно, когда именно создателей осенила идея превратить простую игрушку в маленькое чудо. Во всяком случае к четырнадцатой версии концепция уже полностью сложилась, а во-



площению позавидовали бы и серьезные дядьки из большого бизнеса. Суть игры проста и очевидна, необычна идея воплощения. Дело в том, что по желанию играющего простые линии могут стать полностью трехмерными, да еще и камера над полем висит свободно и позволяет вертеть все на свете простым левым кликом. «Линии» — игра в двух измерениях, зачем в ней объем, спросите вы. Да затем что красиво! Очень, очень красиво! Да, согласен, это совершенно ненужно для полноценной игры, но ведь и не обязательно покупать «феррари» для езды по городу, однако люди покупают. Покупают, потому что красиво.

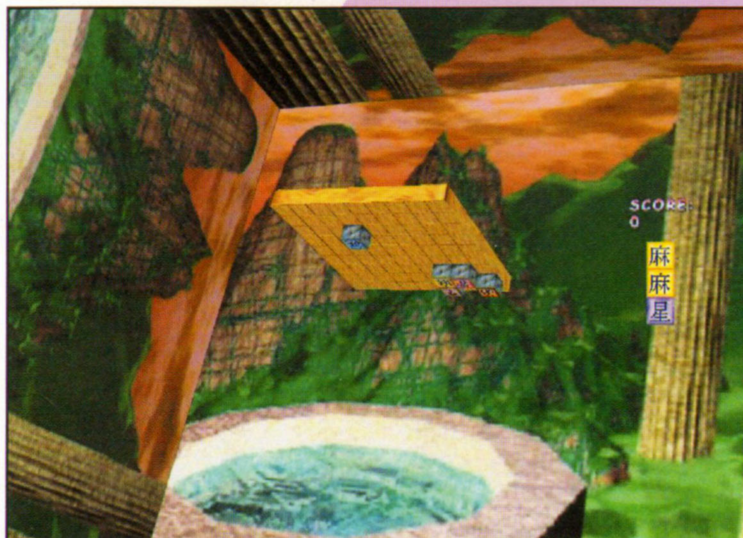
Остальные игры работают по аналогичному принципу, правда, не все они плоские по своей идее. Например, пасьянс, где вместо карт выступают цветные кубики с иероглифами, выполнен в виде пирамиды. Очень удобно вертеть ее во все стороны в поисках пары свободных фишек. А если к этому добавить задники с изображением красивейших восточных пейзажей, то заурядная логическая игруха превращается в занятие на сутки, если не больше. Кроме доступных задников, вы можете выбрать любой графический файл на своем диске, и программа автоматически натянет его в качестве фона. Если вам не по нраву трехмерное поле, вы всегда можете отключить его одним кликом, и игра станет плоской, как газета. Но даже в таком состоянии она смотрится крайне приятно.

Графика потрясающая, все плавно скользит по экрану, никаких глюков, чувствуется, что люди поработали на славу, да они и сами говорят об этом во вступлении к игре. Поддерживаются все графические разрешения (до 1600x1200), игра идет и в OpenGL, и в Direct 3D, настраиваются любые эффекты, начиная от глубины теней и заканчивая плавностью вращения поля. Количество настроек даст фору любому современному 3D-action. А если вам трудно разбираться с разнообразными меню на английском, к вашим услугам список поддерживаемых языков, в котором десятки вариантов текста. Выбрав русский, вы получите абсолютно адаптированный продукт. Русскими будут даже всплывающие подсказки, не говоря уже о надписях на кнопках.

О музыке стоит поговорить отдельно. Как я уже сказал, в команду разработчиков входят музыканты, причем их-то там больше всего, целых пять человек. Эти люди написали отличную музыку, она прекрасно гармонирует как с игрой, так и с настроением. Вы можете выбрать мелодию по вкусу, список богатый.



Игра полностью настраиваемая, любой, буквально любой параметр того, что вы видите на экране, подлежит изменению — от музыки до цвета подсвеченной фишки, от языка до картинки задника.



Несколько необычный ракурс для «Линий», вы не находите? Именно в этом и заключается очарование игры. Необычное в обычном — хороший принцип. Господа разработчики поставили на это и выиграли.

Теперь о каждой игре. Первым идет «Пасьянс». Игра на время, от вас требуется снять все фишки с поля одинаковыми парами. Снимать можно только те фигуры, которые не заставлены другими со всех сторон. В начале игры вам предлагают нагромождение фишек, которое надо разгрести. По умолчанию они уложены в пирамиду, однако игра содержит 96 вариантов сдачи фигурок. Выбрав кучу по вкусу, вы можете наслаждаться игровым процессом под приятную музыку на фоне собственной фотографии. Если вы человек неортодоксальный, то редактор «Пасьянса» позволит самостоятельно раскидать фишки как угодно. Если способности разгрести кучу, наваленную собственными руками, не хватает — поможет кнопка Hint. Она покажет возможные варианты следующего хода. Вы можете пожелать от игры большего? Я нет!

Rivers. Здесь тоже необходимо убирать фишки по принципу идентичности, однако делается это несколько иначе, чем в «Пасьянсе». Изложить на бумаге принцип игры практически невозможно, зато он мгновенно постигается при первой же попытке, особенно если несколько раз воспользоваться кнопкой помощи. Она есть во всех шести играх, так что умереть от отчаяния вам никто не даст.

Memory. Старая детская игра, широко извращавшаяся всеми кому не лень. Суть заключается в открывании всех фишек на ограниченное время. После этого необходимо по памяти выбрать пару одинаковых. Пожалуй, самая неинтересная из всех, впрочем, может, и найдутся любители. Не зря такая же викторина в одном старом ток-шоу на телевидении была.

«Линии». Да, те самые, в которые играют все секретарши на свете. Выстроить линию из пяти фишек и не допустить полного заполнения поля вновь появившимися. Все как обычно, за исключением изумительного исполнения. Да простят меня авторы Lines Millennium, но эти «Линии» на порядок круче всех существующих. Причем только за счет реализации.

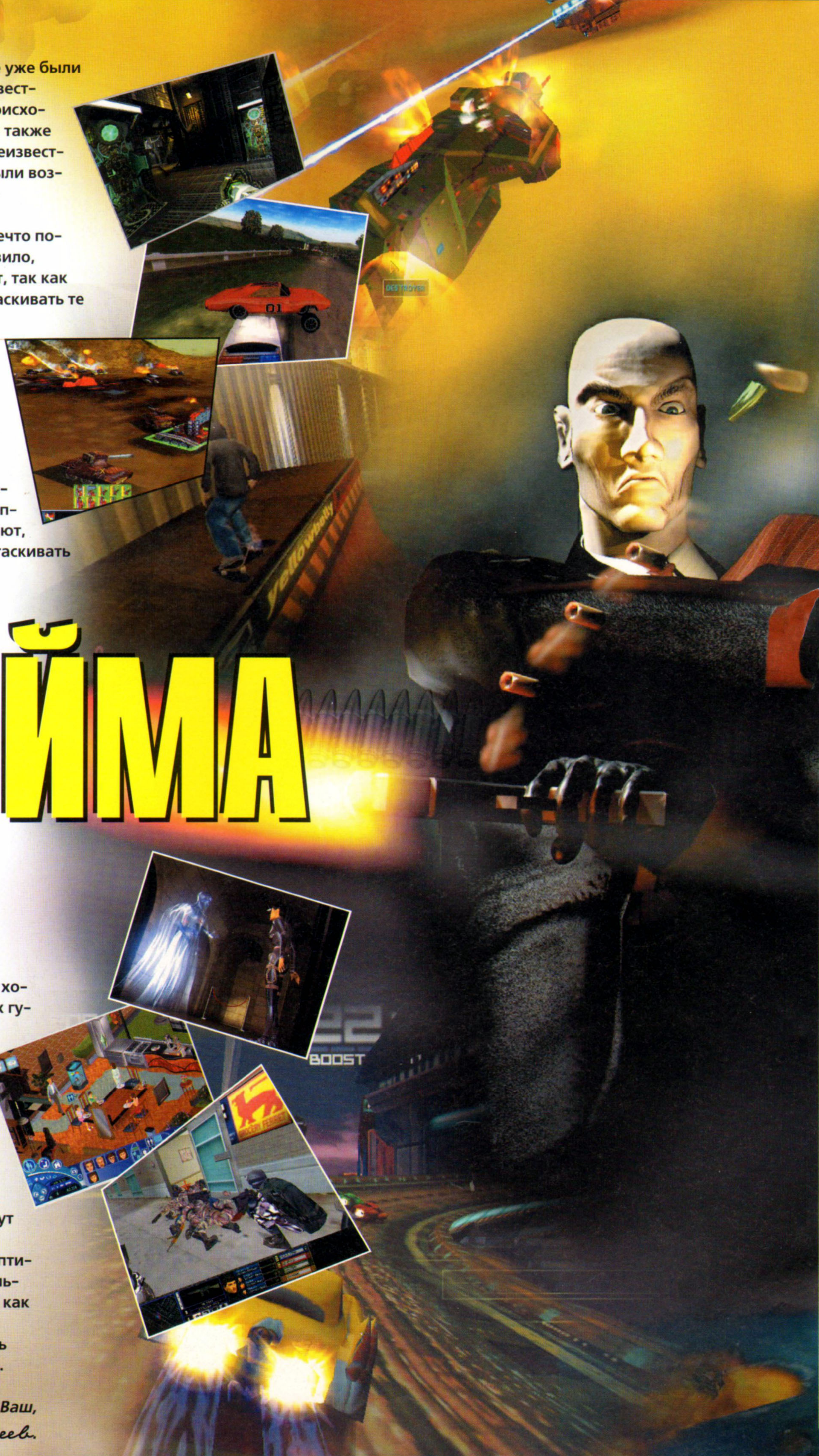
«Маджонг». Правила слегка отличаются от классических, здесь можно удалять больше двух фишек за раз, однако сути это не меняет. Вы выбираете пару стоящих рядом фигур, после чего на их место опускаются вышестоящие. Не знаю, возможно ли убрать таким образом все фишки, говорят — да, но мне не удавалось.

Ну и, наконец, «Тетрис». Игра всех игр. Он нисколько не изменился со древних времен. Прибавил третье измерение, но это не сказалось на игровом процессе совершенно. Стакан по-прежнему плоский, вот только вертеть его можно как угодно. Правила, надеюсь, объяснять не надо?

Вот так, осмотрели мельком. Теперь быстро в Сеть и качать! Если кто-нибудь найдет красивее и меньше объемом, клянусь — съем свою шляпу (я ее видел — неаппетитная, ужас просто! — *Прим. ред.*)! А если серьезно — хорошо, что начали появляться такие игры, до оптики в каждом доме нам еще далеко, а играть хочется прямо сейчас. MG

На мой взгляд, в нашем журнале уже были рассмотрены все варианты неизвестных ранее событий, которые происходили с господином Гагариным, а также его тапочками, которые в силу неизвестных, но понятных мне причин были возведены в ранг культа. Тапочки — это здорово.

Однако попытки использовать нечто подобное в личных целях, как правило, ни к чему хорошему не приводят, так как гуси совершенно не желают вытаскивать те гвозди, которые остаются на каждой стройке после того, как оттуда уходят рабочие. Однако подобные попытки эти гордые птицы совершают постоянно в течение всего лета; а после того, как Акела промахивается (то есть гусиный вожак убеждается в невозможности разжиться гвоздями), гуси в отчаянии летят в теплые края, так как искренне считают, что в теплом климате гвозди вытаскивать гораздо легче.



ОБОЙМА

Однако прибыв, допустим, в Африку, они понимают, что в этой стране не то чтобы очень много гвоздей. Там даже строек не перебор. И после пары дней бесплодных поисков они понимают, что, если они хотят, чтобы вековечная мечта всех гусей мира сбылась, им придется весной вернуться в среднюю полосу России и искать, искать гвозди.

Зачем все это? Очень просто: у гусей есть легенда, что если собрать много-много гвоздей или на худой конец строительных патронов и выложить из них число Пи полностью, то гуси станут страусами.

А быть страусом — мечта любой птицы, так как из всех них страус сильнее всего похож на человека, так как он бегает, а не летает.

Прочитали? Ну вы даете. А теперь быстренько переходим к обойме.

Искренне Ваш,

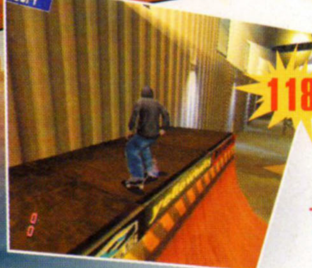
Данила Матвеев.











GOOFY



AAA







Gomolog

MARS MANIACS

Занимательная прикольность

В последнее время на компьютерном рынке появилось подозрительно много аркадных симуляторов автогонок. Прут **как грибы после дождя**: деваться от них некуда.



Паспорт

Mars Maniacs
Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Church of Electronic Entertainment
URL www.demigods.com
Издатель: Church of Electronic Entertainment
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

И ладно бы было среди них лишь два-три хороших: сидели бы мы, да играли в эти самые что ни на есть лучшие и были бы вполне довольны житием своим. Так нет же, все, как на подбор, отменные — аж глаза разбегаются. Прямо-таки, не знаешь, за что и взяться. И DeathCars, и Road Wars, и Roll Cage II, и очередной NFS. На подходе еще несколько весьма многообещающих проектов и самый перспективный среди них, пожалуй, наш с вами подопечный, Mars Maniacs.

На сей раз свободный полет мысли игроделателей заносит нас на красную пыльную планетку. «Почему именно Марс?» — спросите вы. Право, не знаю. Разработчики об этом умалчивают, а гоняться с тем же успехом можно и по Юпитеру, и по Сатурну. По Сатурну даже веселее: там можно наворачивать круги по кольцам планеты, а тут, поди ж ты, Марс. Похоже, чем руководствовались разработчики, так и останется для нас тайной.

Итак, на старт, внимание, марш! Мы в открытом космосе — и это понимание приходит не сразу, еще долго играешь, прежде, чем понять, что вокруг тебя полное отсутствие атмосферы. Но не в этом соль. Все машины — вернее, средства передвижения — начисто лишены колес. Они парят в воздухе, поддерживаемые антигравитационными подушками. Слева и справа несутся к финишу разноцветные соперники. Невероятное ощущение скорости: урбанистические пейзажи за бортиком сливаются в сплошную размытую полосу, в ушах свистит ветер, а мимо один за другим с ревом проносятся отставшие было оппоненты. Скорость — главный козырь «Маньяков», это вам даже не NFS (ну разве что второй, который на самом деле срывал башню), скорее, ближе к Roll Cage, но там машинки были практически невесомыми, тогда как в Mars Maniacs — это могучие монстры, массу которых ощущаешь на каждом повороте. Основная задача гонки — оказаться первым по итогам первых трех заездов (в переводе на язык игры — кругов), тогда можно будет продолжить игру. В противном же случае дело ограничится простым занесением в книгу рекордов, в строку чуть повыше последней.

Разработчики не стали мудрствовать и наделили игру самым простым из возможных управлений. Единственное нарекание, которое можно высказать в адрес игроделов: почему нельзя переназначать клавиши? Это совсем никуда не годится. Да, то, что есть, предельно удобно, но если я предпочитаю играть на «правой» части клавиату-

ры, то раскладка «по умолчанию» мне совершенно не подойдет. Помимо основных четырех клавиш управления (суть — курсорных) в игре предусмотрена еще одна, с ее нажатием ваше авто резко ускоряется, в результате чего появляется шанс обогнать не в меру ретивых кандидатов на звание «Маньяк недели». Штука, конечно, хорошая, но, увы, энергия турбоускорителя ограничена и за круг удается использовать ее максимум раз пять-шесть: для прихода первым этого порой не хватает (вернее, не хватает постоянно). По прохождении круга энергия «буста» восстанавливается, но ее количество зависит от того, каким по счету вы пересекли финишную черту: за первое место полагается весьма солидное количество энергии, за второе — чуть поменьше. Приехав третьим или четвертым, вы станете счастливым обладателем одной-двух единиц энергии — хватит разве что на пару рывков вперед. Если первые три круга вы держались в лидерах и пересекли-таки заветную черту в гордом одиночестве, то впереди вас ждет еще более увлекательная гонка. Теперь с каждым кругом двигатель вашей машины станет совершенствоваться, и скорость вашего транспорта будет расти.

Уже к шестому-седьмому кругу скорость достигает поистине умопомрачительных высот, а кругу к десятому управлять автомобилем становится просто невозможно: вписаться в поворот на скорости, превышающей шестьсот километров в час, попросту нельзя. А поскольку на разгон требуется определенное время, то вскоре компьютерные соперники начинают вас обгонять, при этом они активно пихаются, выталкивая с трассы. В результате игра, по прошествии двух проигранных кругов, заканчивается, а вас, опять же, заносят на доску почета, но уже строчкой повыше. Проехавший девятнадцать кругов удостаивается почетного звания «Маньяка недели» с занесением в личное дело и награждением почетной грамотой достойного наследника мышек-рокеров с Марса.

Машин, на которых удастся погонять, не так чтобы очень много, зато они существенно отличаются по физике поведения на трассе. Решайте сами: судорожно пытаться вписать в поворот могучего «быка» или нестись по трассе на легком авто, быстро слушающемся управления, но теряющем скорость при столкновении с любым — даже самым незначительным — препятствием. Стиль игры действительно здорово изменяется в зависимости от выбранной вами машины, потому playability здесь на уровне. А вот трасс точно не

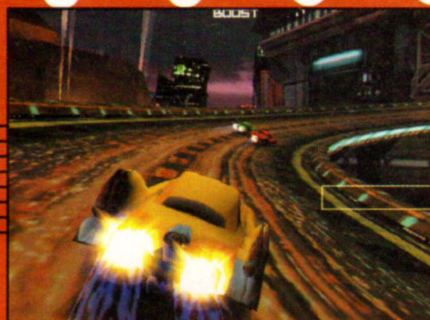


К сожалению, карты не радуют нас разнообразием, зато качество имеющихся — отменное.

хватает. Сейчас любой симулятор, в котором количество треков не дотягивает до десятка, считается ущербным, а тут... извините, их существенно меньше. Хотя проработаны они на славу, а для прохождения каждого в отдельности придется выучить каждый его поворот, каждое препятствие (см. правила игры).

Осталось упомянуть про графику и звук. И то и другое достойно всяческих похвал. Графика очень и очень красочна: присутствуют все новомодные аксель-эффекты: хромированные корпуса переливаются всеми цветами радуги, разноцветные фонари вдоль трассы кидают блики на лобовое стекло, проносящиеся мимо соперники оставляют после себя красивые дымные полосы. Если быть кратким, то графика вполне тянет на четверку с плюсом (лишь чуть-чуть не дотягивая до пятерки). Звук же не отстает от графики: скрип железа о бортики, визг тормозов, рев моторов — все выполнено на отлично. Хорошая игра, но... лишь на один раз. Пройдя «Маньяков» от начала и до конца, вы вряд ли еще когда-нибудь вернетесь к ней. Но ради феерии красок на экране играть, безусловно, стоит. Среди прочих поделок гоночного жанра эта игра смотрится весьма и весьма неплохо. MG

Кругу к десятому управлять автомобилем становится просто невозможно: вписаться в поворот на скорости, превышающей шестьсот километров в час, попросту нельзя.





Зачастую вписаться в поворот не так-то просто. В связи с этим использовать boost лучше всего только на прямых участках трассы.







«Ускорение» включено, машина несется на полной скорости. Теперь, главное, проявить мастерство управления, чтобы не врезаться в первое же попавшееся препятствие.



Что-то аркадных гонок много развелось в последнее время. Или это всех остальных игр стало меньше? Mars Maniacs поистине оправдывает свое название, маньяцкие гонки на Марсе — это и интересно, и красиво. Жаль только gameplay'я вряд ли хватит надолго.



Полицейские на трассе бесчинствуют. Подобный беспредел нужно пресекать на корню. AI туп, но вот пихаться он умеет... лучше некуда. Приходится наращивать скорость, чтобы за следующим поворотом вновь быть настигнутым.



И падения случатся. И перевороты. Вот только на колеса нас услужливо поставят, а скорость упадет совсем не сильно... полного торможения в игре вообще не предусмотрено.

THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

Gomolog

Блестящая ординарность

Опять гонки, скажете вы... И будете правы. Это снова они, и никуда от них не деться. В последнее время рынок компьютерных игр в буквальном смысле переполнился **поделками означенного жанра**. Любая компания разработчиков считает своим долгом отметиться на поприще создания игр, требующих пластикового руля и педалей.



Паспорт

The Dukes of Hazzard: Racing for Home

Жанр: race arcade
Разработчик: South Park
URL www.ubisoft.com
Издатель: Ubi Soft
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Но вот странная тенденция. Еще в прошлом году гоночных (преимущественно аркадных) игр выходило ни чуть не меньше, но все они отличались хорошим качеством, даже отменным. И откровенного «брака» было совсем немного.

Что же мы видим сейчас? Болото! Другого слова и не подберешь. То тут то там появляются на свет сомнительные поделки, от одного вида которых хочется рыдать. За истекшее лето качество продукта не только не выросло, но катастрофически упало, что в век акселерации и постоянного наращивания компьютерных мощностей совсем уж не дело.

Однако наш сегодняшний разговор пойдет о представителе класса середнячков. Ничего экстраординарного, но наблюдается приличный геймплей. The Dukes of Hazzard: Racing for Home — игра неплохая, но и хорошей ее назвать вряд ли кто решится. Судите сами...

Два ковбоя оттягиваются. Странное наличие предыстории для игр гоночного жанра. Они соорудили суперсовременный автомобиль General Lee и рассекают на нем пыльные дороги штатов Аризона и Монтана. Что такое полиция? А что такое ограничение скорости? Какие 150 километров? Наша ваша не понимать. Лихой американский ковбой предпочитает не беспокоиться о стрелке спидометра, не обращать внимания на стертую резину и игнорировать мигалку в зеркале заднего вида. Поэтому в The Dukes of Hazzard: Racing for Home вы не обнаружите этих вещей. И придется беспокоиться лишь о попадании в пределы дорожного полотна, хотя и это порой не главное.

Типичная гоночная аркада. Не отягощенная ничем, кроме сомнительного искрометного драйва. Сердце согревает наличие двух режимов игры: одиночных миссий и полноценной кампании. И опять же мало кого волнует, что отличие последних от первых сводится исключительно к наличию/отсутствию видеовставок, о качестве которых лучше вообще помалкивать. Не тот случай! Хотя определенную атмосферу они все равно создают.

Что же ждет нас на трассе? Гонка! Классическое сумасшедшее

движение по асфальту и гравию, омрачаемое лишь периодической необходимостью собирать разбросанные по дорожному полотну бонусы. Типичное приставочное наследие, которое с некоторых пор стало считаться нормой и на PC. Без бонусов жить можно, но... недолго. О «призах» чуть позже, сейчас же давайте скажем несколько слов о геймплее и сущности миссий в частности.

Собственно, миссии — это главный плюс The Dukes of Hazzard: Racing for Home. Без них игра бы претендовала на моментальное списывание в утиль. А с заданиями — живет. Местами успешно. Разработчики отступили от традиции, согласно которой любая миссия считается самодостаточной, если только у нее есть старт и наличествует финиш. В игре есть набор весьма приличных заданий, которые от миссии к миссии не повторяются. Тут от полицейских оторваться, тут какую вещицу разыскать, а где и еще что поинтересней. Скука здесь не прописана, и это главное, что понимаешь после прохождения. Все недостатки отступают на второй план перед разнообразием игровых ситуаций.

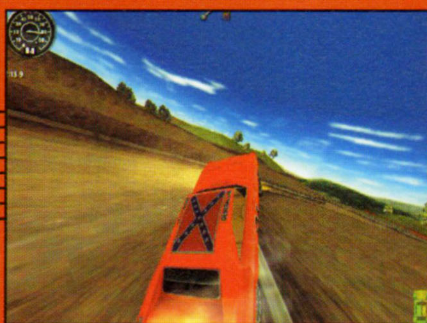
Это вам не степенный, начиная с третьей части, NFS, и даже не Speed Busters.

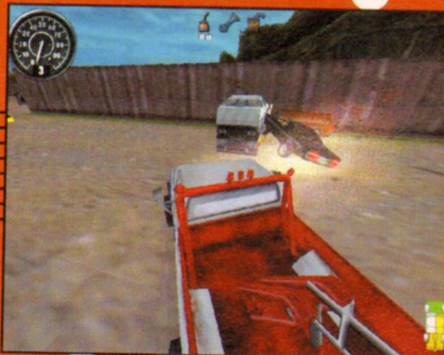
Теперь о процессе. Скорость — это первое. Это вам не степенный, начиная с третьей части, NFS, и даже не Speed Busters. Это скорость, а потому ниже 250 км/ч стрелка на спидометре не опускается. Пыль летит из-под рвущей дорожное полотно резины, чаще всего ваше авто попросту не видно в песчаном облаке. И все приправлено добротно сработанной системой бонусов. Добротно, потому что разработчики не стали ограничивать наш багаж одним бонусом, живущим в слоте до момента использования. Собирать можно неограниченное количество призов. Благополучно почила и система их активации. Теперь нам не придется судорожно листать книгу слотов в тщетной попытке подобрать необходимый артефакт. Достаточно лишь нажать соответствующую каждому бонусу кнопку и он будет активирован. Все гениальное — просто. Жалко, что до этого не додумались раньше. Сами же призы бывают двух типов: ремонтные и оружие. Пояснять для чего служат каждые в отдельности, полагаю, не нужно.

Теперь о физике, без грамотной реализации которой, любая игра — не игра. В The Dukes of Hazzard: Racing for Home физика оригинальна. Другого слова не назовешь. Подобной аркадности вы не видели уже давно. Машину шатает из стороны в сторону даже на самых прямых участках дороги, удержать направление невозможно в принципе. Приходится мириться. Поначалу подобное положение вещей раздражает, а потом привыкаешь, и уже не воспринимаешь кривую физику как нечто препятствующее геймплею. Это стиль. Пускай нам не дают удержаться на дорожном полотне, зато разрешают вволю порезвиться, управляя авто в полете. Охота за подвешенными в метре над землей бонусами — занятие нетривиальное.



А вот конкурентов обгонять предельно просто. Они практически не сопротивляются, эти конкуренты... Они вообще не конкуренты, они... они дизайн трассы.







Пускай нам не дают удержаться на дорожном полотне, зато разрешают вволю порезвиться, управляя авто в полете.

AI оппонентов (хотя не в каждой миссии они есть) оставляет желать лучшего, по сути, интеллекта нет совсем. Особенно у полицаев. Пробки... из-под шампанского. Умеют тупо таранить сзади, но ни прижимать к обочине, ни грамотно бортовать не в состоянии. Это клиника, которая не лечится. От нее невозможно избавиться, но вот смириться... всегда пожалуйста. Просто не надо требовать от игры больше, чем она способна дать.

И последнее. Графика и звук. Графика — не шедевр, однозначно. Пожалуй, местами она даже до среднего уровня не дотягивает. Но при этом сохраняет изрядную симпатичность. Парадокс, но факт. Грязноватые текстурки, отсутствие приличных спецэффектов, малое количество полигонов во всем... Но при этом яркость красок и достаточная скорость геймплея, чтобы не замечать означенных недостатков.

Звук — безудержное кантри под гитару. Сплошное. Избавиться невозможно. Смиритесь: и через два дня после прохождения игры эта музыка будет звучать в вашей голове.

Что сказать напоследок? Пожалуй, стоит... По крайней мере стоит посмотреть. Остальное в зависимости от собственных пристрастий и степени загруженности более качественными поделками. Не претендуя на какую-либо оригинальность, The Dukes of Hazzard: Racing for Home собрал в себе достаточное количество оригинальных находок, некоторые из которых вы не увидите ни в одной другой игре. Игра проходная. Игра местами захватывающая. Местами вызывающая массу негодования. Но... просто игра! MG





Неожиданная штука. С одной стороны, неплохо, с другой — скучно. Пара прикольных идей растоптаны неудачной реализацией. Кривая графика, которая местами кажется симпатичной. В общем парадокс!







SOLDIER

CorpsMan

Гибельные краски

Бывает так, что разработчики, не мудрствуя лукаво, решают быстренько **сэкономить на сценарии** игры и сосредотачиваются на непосредственном исполнении, уделяя изо всей силы внимание красоте, то бишь графике. Soldier — классический пример такого рода ситуации.



Паспорт

Soldier

Жанр: 3D-action/arcade

Разработчик: Gigawatt Studios

URL www.gwatt.com

Издатель: Southpeak Interactive

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Все мы помним провальный фильм с Куртом Расселом, который носил именно это название — Soldier. Сюжетная линия игры один в один содрана с этого, хм... шедевра. Уж не знаю, чем руководствовались разработчики при принятии такого решения, наверное, надеялись, что сюжет хоть и из неудачного, но очень раскрученного фильма так или иначе привлечет внимание геймеров, и на игру таки взглянут хоть одним глазком, ну чисто для порядка.

Немного о сюжете

Далекое будущее. Человечество пребывает в состоянии перманентной битвы. Бои не стихают на Марсе, Альтаире, Веге и, разумеется, на Земле. Военные технологии постоянно усовершенствуются — поколения воинов и оружия сменяются одно за другим. В этой головокружительной гонке вооружения, захлестнувшей всю вселенную, ценность человеческой жизни ничтожна.

Вам предстоит влезть в шкуру главного героя фильма, сержанта Тодда. Это весьма угрюмый человек 47 лет (именно столько лет было Курту Расселу в момент съемок фильма), воля которого закалена многолетними боями, человек, который предпочитает размышлениям действие, разговору — кулаки, мирному урегулированию — кровавую разборку. Маньяк, одним словом.

С Тоддом вышла такая вот неприятность: его за древностью лет увольняют с военной службы и высаживают на необитаемую заброшенную планету под названием «Планета Песчаных Бурь». Проблема в том, что с развитием биотехнологий в производство пошли солдаты нового поколения, которые, по идее, на порядок круче обычных людей-солдат, и поэтому Тодд остался не у дел. С другими воинами вроде Тодда (ветеранами) поступили, наверное, еще жестче, однако наш главный герой-пенсионер отличился в прошлых боях неистовым мужеством, и для него сделали своего рода исключение.

Освоившись на новой планете (по совместительству свалке), Тодд вдруг обнаруживает небольшую коммуну местных жителей, кото-

рые существуют вполне мирно и никого не трогают. Сначала они его воспринимают как чужака и всячески гоняют, что является, в общем-то, естественной реакцией на злого мужика с задумчивым лицом. Через некоторое время Тодд втирается в доверие, пару раз оказав любезную помощь некоторым членам общины.

Ни с того ни с сего главному командованию вдруг приспичивает разобраться с мирными поселенцами «Планеты Песчаных Бурь», а заодно и с нашим крутым героем. Вот тут-то вы и вступаете в игру, проникнувшись гуманными чувствами к беспомощным собратьям по планете.

Что мы получили?

Soldier — это вполне динамичный 3D-action от третьего лица, отлично исполненный в плане графики. На протяжении пятнадцати миссий вам предстоит отбивать волновые атаки правительственных войск, освобождать заложников, взятых в плен, защищать мирных колонистов, добывать новые военные технологии, словом, биться на смерть за ценность жизни во Вселенной и, так сказать, антивоенный милитаризм. Надо учесть тот момент, что атаковать вас будут солдаты различных поколений: солдаты первого поколения, с которыми разобраться будет не так уж и сложно, более совершенные солдаты второго поколения, так называемые солдаты-убийцы, ну и затем уже в ликвидации вашей персоны будут участвовать роботы. Вдобавок к этим неприятностям в игре присутствует генератор вражеских объектов, который значительно понижает полезность опций Save и Load. Враги в каждой игре генерятся по-новому. Перспективно, не так ли?

Да, кстати, кроме суперкрутого солдата первого поколения, Курта Рассела (он же Тодд), вы можете выбрать более мягкий вариант и сыграть девушкой по имени Sandra. Sandra — одна из поселенок (или поселянок?) вышеупомянутой планеты. Она обладает более высокими характеристиками подвижности и скорости, чем наш главный герой, однако в остальном сильно уступает — все же банальная тетка, а не Бэтмен на пенсии.

Что касается оружия, то все вполне стандартно — плазменная пушка, шотган, винтовочка (типа assault rifle), различного вида огнеметы и гранатометы. В процессе игры вы будете находить множество Power up'ов и амуниции, которые сильно помогают в процессе противостояния крутым солдатам правительства.



И враги сбегались ко мне с дурными намерениями, вероятно, хотели поругаться, но мирного человека этим не напугать, особенно если у него есть такой ствол!







С помощью бонусов можно апгрейдить оружие, значительно повышая его убойную силу и радиус действия. Кроме того, по уровням будут аккуратно разложены различные фичи, восстанавливающие здоровье и броню и делающие вашего героя на некоторое время неуязвимым.

Ни с того ни с сего главному командованию вдруг приспичивает разобраться с мирными поселенцами «Планеты Песчаных Бурь», а заодно и с нашим крутым героем.

Особых новшеств и прочих оригинальностей в геймплее замечено не было. Все не просто просто, а очень просто. Увидев кучку надвигающихся существ не очень мирной внешности, нужно бежать к ним и что есть мочи палить из шотгана, жечь их огнеметом, закидывать гранатами, короче говоря, жать правую кнопку мыши и периодически сменять оружие, чтоб оно не кончилось.



Так, что-то такое очень перспективное взорвалось. Возможно, даже кто-то пострадал, хотя я не уверен: ничего не видно!

Обычно после этого враги умирают. Этот самый процесс нужно повторять от уровня к уровню, пока не кончится вдохновение или игра. Находить неприятелей вам поможет сканер местности, враги на нем отмечены красными точками.

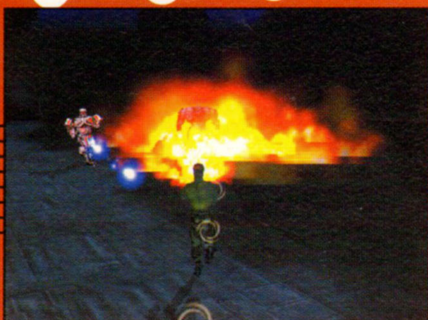
Нужно заметить, что в последнее время гармоничное сочетание «играбельность плюс графика» в играх — редкость. Разработчики обычно усердствуют либо в первом, либо во втором.

Выстрел в небо — и становится понятно, что на соседней планете дела тоже идут не самым шикарным образом.



Кроме суперкрутого солдата первого поколения, Курта Рассела (он же Тодд), вы можете выбрать более мягкий вариант и сыграть девушкой по имени Sandra.

В данном случае над чем господа из Sinister Games поработали, так это над графикой. Графика действительно вышла на редкость приятной. Высокий уровень детализации, динамические тени, лайтинговые эффекты плюс неплохая физика игровых объектов обеспечивают то самое пресловутое ощущение реализма. В эту игру нужно не играть, а смотреть: подпалишь какого-нибудь недоброго и любуешься на стихию огня и предсмертные конвульсии. Использовать оружие в Soldier'е одно удовольствие: как правило, все сопровождается недетскими световыми эффектами, которые, кроме того, что сами по себе приятны взгляду, освещают безжизненный мрак «Планеты Песчаных Бурь», становится виден оригинальный ландшафт, оснащенный мрачными следами безжалостной войны. В игре есть множество миссий с открытыми пространствами, где можно просто стоять и любоваться, пальнуть в близлежащие остатки здания и опять любоваться: великолепно прорисованное небо, сложные, но качественно выполненные динамические объекты (например, мельница с крутящимися лопастями), печальный, навевающий тоску вид соседней планеты и многое другое.









Конечно же, все эти прелести подразумевают нехилые системные требования. Разработчики рекомендуют к употреблению что-нибудь вроде Intel Pentium III 500 МГц CPU, 128 Мбайт System RAM, 16x CD-ROM, хотя минимальные притязания игры на порядок скромнее.

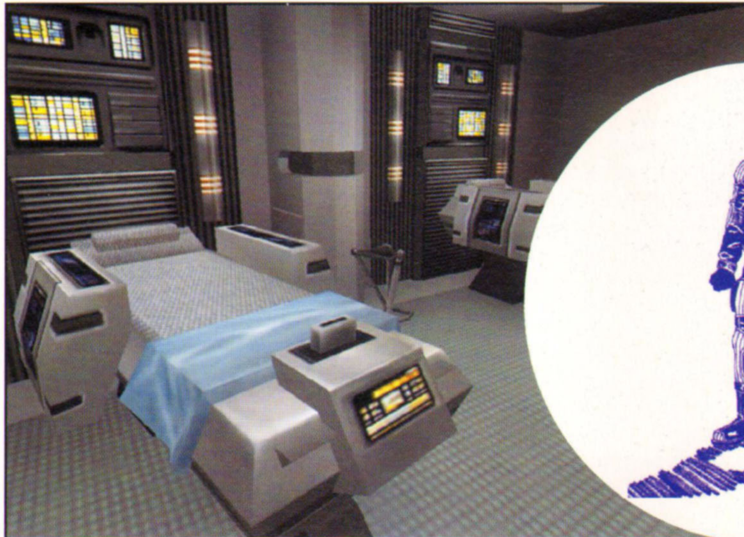
Подводим

Подводя итоги, нужно заметить, что игра сама по себе неплохая. Если бы разработчики потрудились выбрать не столь тяжелый для трезвомыслящего человека сюжет (в фильме «Soldier», в котором поведение почти всех без исключения действующих лиц, мягко говоря, странное), то, может быть, играть было бы и интереснее. Таким образом, если вас не пугает примитивный геймплей и ординарная сюжетная линия, то эта игра вполне заслуживает внимание хотя бы из-за великолепной графики. А уж если вы и вовсе являетесь поклонником Курта Рассела и не пропускаете в прокате ни одного фильма с его участием, то эта игрушка точно для вас. MG

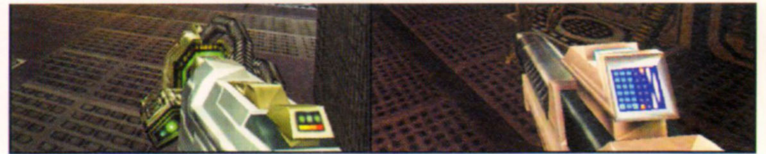


ИТОГО

Квинтэссенция графики и прочих технологий. Бегать — красиво, стрелять — красиво, даже умирать — красиво. И именно за счет этого бывает даже иногда интересно. Если вкратце — купить точно стоит, а вот играть — уже на усмотрение.







STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Евгений Беляков

Элитные войска в тылу врага!

Когда-то в будущем жил-был американский **космический корабль** «Вояджер». И случилось с кораблем такое вот тяжелое происшествие: отнесло его вдруг далеко-далеко от мест обетованных на самый край галактики.

Называлось это таинственное место «Дельта Квадрат», и находилось оно аж на 70 тысяч лет, световых, разумеется, от родной стороны, и напряглись все члены корабля не по-детски и стали думу думать и мысли сказывать, как им жить дальше и разбираться с этой неожиданной оказией. Деликатность ситуации заключалась в том, много всяких ворогов покушаются на их и так нелегкую жизнь, ограничивая естественные права и свободы, коими американская нация столь прославлена. Надо было что-то предпринять, потому что летать в таких затейливых условиях для отважных астронавтов стало просто невыносимо.

Первым опомнился шеф безопасности, которого величали Тувоком. Опомнился и издал указ об организации специальной такой всей из себя безбашенной команды, которая будет охранять спокойствие летящих и мочить всех недругов, встречающихся по пути домой. Создали астронавты отряд зеленых беретов под названием Команда отважных и стало жить им легче и спокойнее.

Если кто не догадался, то это был новый, придуманный господами из Raven Software сюжет для игры Voyager: Elite Force, которая продолжает замечательную серию Star Trek от Джина Родденберри. Да, кстати, нужно отметить, что как-то они не додумали доминирующую цель игры. Толи ребята на этом «Вояджере» хотят долететь домой на Землю, но это как бы 70 тысяч световых лет пути, в смысле им не светит, либо просто от безысходности американцы перед смертью решили показать кузькину мать местным жителям «Дельта Квадрата». Ну да ладно, это все мелочи.

Вам отведена роль лейтенанта Монро (это ваша фамилия), который должен возглавить Команду отважных и победить умом и силой всех нехороших. Кстати, при желании вы можете выбрать себе подходящий пол и имя (Александр или Александра Монро), соответственно, ну это, если очень хочется.

Поговорим непосредственно об игре. Так что же мы получили? А получили мы, господа, новый 3D-шутер от первого лица с весьма недурственной графикой и оригинальным геймплеем, на мой взгляд, но обо всем по порядку.

На протяжении тридцати миссий игры Команде отважных предстоит посетить пять вражеских кораблей, дизайн которых сильно рознится. Графика, нужно сказать, меня порадовала. Во-первых, игра поддерживает высокие разрешения и, разумеется, 3D-ускорители. Во-вторых, Star Trek Voyager: Elite Force



Паспорт

Star Trek Voyager: Elite Force

Жанр:	action
Разработчик:	Activision
URL	www.activision.com
Издатель:	Raven Software
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

сделан на движке от Quake 3, мощность которого позволяет сочетать красоту на экране и отсутствие необоснованных тормозов в геймплее. Игра напичкана различного рода графическими приятностями — оружие в действии наблюдать одно удовольствие. Мало того что оно просто изящно выглядит и прикольно стреляет, так оно еще и делает это очень красиво. Динамическое освещение и лайтинговые эффекты присутствуют во всей красе. Со звуком разработчики тоже не подкачали. Обладатели саундбластеров live, сабвуферов и 4—5 колонок порадуются различного рода 3D серраундинговым эффектам.

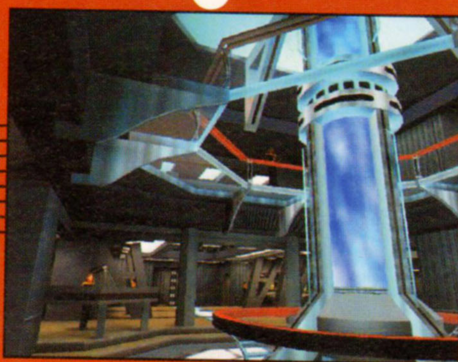
Следует упомянуть и о недостатках. К сожалению, не очень хорошо прорисованы текстуры различного рода поверхностей: стены, люки и решетки, да и многое другое. Плохо проработаны вражеские объекты и пейзажи. Это не прибавляет того самого пресловутого реализма, который сейчас в моде. Зачастую создается впечатление, что воюешь не с ужасными созданиями, напоминающих фильм Star Trek, а с какими-то переодетыми мики-маусами из диснеевского мультфильма.

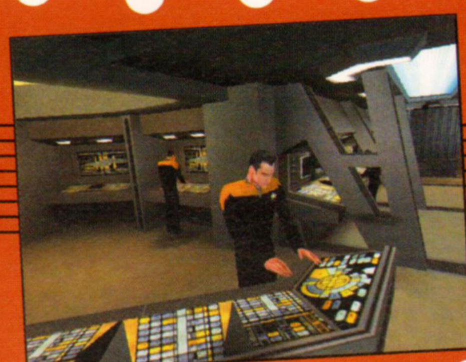


В начале игры вы можете посмотреть на членов своей команды, увидеть их лица, прочитать прилагающуюся информацию к каждому из отважных.



В опциях игры вы можете назначить себе кнопочку для снайперского прицела. Снайперский режим не зависит от типа оружия.





Идем дальше. Графика и сюжет это только, так сказать, закваска, на которой настаивается, тщательно выдерживается и вообще всячески формируется геймплей. А геймплей в Star Trek Voyager: Elite Force тривиальным не назовешь. Его можно считать своеобразной помесью игр Quake, Thief и Half Life: Opposing Force. У Valve-а разработчики из Raven Software позаимствовали систему различного рода подзарядки: восстановление здоровья и брони, энергетического запаса оружия и т. п. Также, как и в Opposing Force, присутствует система оповещения вашего самочувствия. Кроме этого, в игре наблюдается потуга на командные действия.

Однако в одиночном режиме игры все действия членов так называемой Команды бесстрашных контролирует AI, и согласовать с ним свои намерения весьма проблематично. Бравые ребята, с которыми вам предстоит пройти огонь и воду, будут зачастую только мешать: то взывать о помощи в самый неподходящий момент, то бежать туда, где просто не рекомендовано появляться. Однако скооперироваться вам с ними все равно придется. К примеру, без инженера никак не проникнуть в заветный отсек корабля. А инженер может быть и умный в своей области, но лезет в горячие точки на раз и носится как ошпаренная лань. Так что готовьтесь к тому, что придется бегать за ним и отстреливать всех недобродушно настроенных граждан. Кстати, в главном меню игры вы всегда можете просмотреть фотографии и краткое описание членов команды. Это вам поможет в нужный момент сориентироваться при встрече с тем или иным из подчиненных.



Курсор становится красным, если навести его на врага. Если при наведении курсор позеленел, то, значит, это свой, стрелять не стоит.

Касательно вышеупомянутых Quake и Thief. Речь идет всего лишь о тактике боя. Многие враги имеют такую интересную особенность: они любят всячески ломаться, взрываться и самоуничтожаться не от прямого попадания крутой лазерной пушки, а от своих, каких-то странных, убеждений. На самом деле все проще — при атаке врагов типа Борг уничтожают с помощью штуки, которая вмонтирована в стену и всячески обеспечивает их жизнедеятельность. Расстрел этой штуки обездвижит супостатов. Когда прибегаешь в местность, где водятся Борги, следует сразу искать эту штуковину, затем ее расстрелять и уж потом расправляться с противником. Да, Борги почему-то совсем ничего вокруг себя не замечают, пока не выстрелишь. Можно полчаса вокруг них бегать, прыгать, веселиться, главное — это не попасть под их зоркий глаз с лазерным прицелом. Он у них один. Таким образом, реализуется тактика, на которой целиком и полностью построено прохождение легендарного «Вора», но никто не мешает делать все по-другому — повоевать конкретно и с душой, применив весь арсенал вооружения. Однако квейковский стиль военных действий предполагает серьезный риск — иногда сталкиваешься с непредвиденными обстоятельствами. Например, враги могут через некоторое время адаптироваться к вашему оружию и перестать обращать на него значимое внимание. Но, несмотря на это, я вас призываю к активным действиям в Star Trek Voyager: Elite Force, ибо та самая красота от квейковского движка радует глаз только тогда, когда в ход идет оружие.

Вооружение и сопутствующие эффекты чем-то мне напомнили недавно вышедшую игру Soldier of Fortune. Там тоже незамысловатый сюжет и достаточно однообразный геймплей компенсировался графическими прибамбасами, связанными с использованием оружия. Как и в «Солдате», пушки все из себя красивые, однако тактическая составляющая в использовании того или иного ствола, на мой взгляд, отсутствует. По большому счету, все равно кого и как убивать. Во-первых, все виды оружия высокотехнологичные и ни разу не понятные. Нет привычного интуитивного геймерского чувства, что применять. Нет тех привычных названий типа rifle assault, sniper rifle или shotgun. Выбегаешь из-за угла и начинаешь палить чем ни попадя, лишь бы патроны не кончались да Борги должным образом умирали. Каждый вид оружия, кстати, имеет альтернативный режим стрельбы, что его делает практически универсальным и это лишь усугубляет вышеописанную ситуацию.

В игре также был замечен режим мультиплеера. При желании можно повоевать с ботами, или направиться в сеть и посоревноваться в рефлексах с народом. Режимы самые разные: от deathmatch-а до capture-the-flag. Играть в мультиплеере приятно, ничего не тормозит и можно насладиться своими боевыми навыками.

После запуска игры, вас развлечет вполне качественно выполненный видеоролик и загрузится главное меню. Советую попридержать свой пыл и сначала загрузить тренировочную миссию. Там очень радушный негр с серьезным лицом будет заботливо обучать ходьбе, стрельбе и т. п. Короче говоря, научит вас жить в нелегких условиях космического корабля. MG

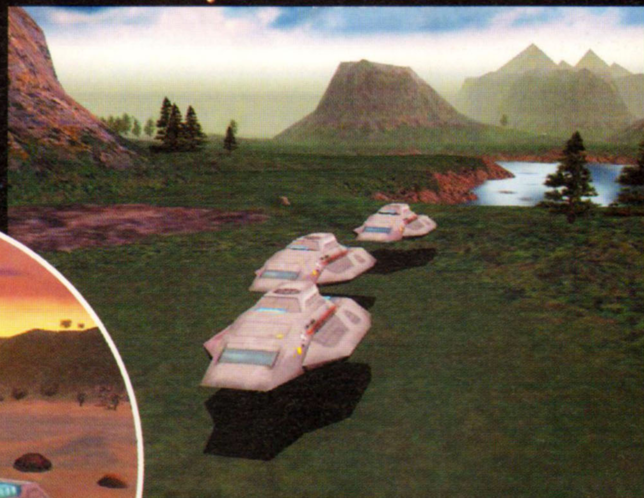


ИТОГО

Команда спецназовцев с космического корабля Voyager истребляет разнообразных противников внутри чужих космических кораблей. Данная игра является обыкновенным шутером, со своими достоинствами и недостатками. Ничего особенно примечательного в ней нет, но для поклонников вселенной Star Trek'а будет небезынтересной.







Ян Казин

STAR TREK NEW WORLDS

Отхвати кусок вселенной!

Вселенная Star Trek — одна из самых старейших и уважаемых **игровых вселенных**. Родилась она из комиксов и бесконечного мыльного фантастического телесериала о приключениях экипажа звездного корабля-долгожителя «Энтерпрайз».

У них там, на Западе, так принято — если тема понравилась широкой публике, надо ее, тему, распахивать во все стороны. И тогда денежный ручеек прибылей превратится в могучий поток, аки Переплюйка в Амазонку. Хитрые они, западники. Вот ежели нашего сермяжного скифского Чебурашку кто-нибудь так раскрутил, давно б уже владели миром...

Ну да не судьба, видать, нам разгуливать в майках и бейсболках со знакомым с детства ушастым анфасом и профилем. Будем приобщаться к западной цивилизации, у них тоже интересные штуковины приключаются.

Несмотря на некоторую занудность исходного материала (в телесериале герои все больше перемещаются по «Энтерпрайзу» и с умными лицами сообщают телезрителям вечные ценности), игры этой серии традиционно отличаются высоким (фирменным) качеством.

Полку Star Trek'ов прибыло. На этот раз посреди тактических походовок, симуляторов и пинболлов с физиономией капитана Кирка на столах выросла настоящая трехмерная стратегия. Что для данной вселенной является несомненной новинкой. Итак, о чем, собственно, речь?

Во вселенной Star Trek сосуществуют три основные расы — Объединенная федерация планет (это наши с вами отдаленные потомки), Империя Клингонов (жуткомордые гуманоиды) и Империя Ромуланов (ну просто ночной кошмар). Сосуществуют эти народы далеко не мирно, гадят друг другу, где только можно, и так и норовят урвать кусочки вселенной, и желательно что получше.

Как-то раз вроде бы все было тихо и мирно, боевые действия велись в основном незаметно, сферы влияния были поделены, народ резал друг друга по кустам и задворкам звездолетов, в общем был мир во всем мире, угораздило ромуланов провести Большой Эксперимент. Что они там экспериментировали никому до конца не ясно, ясно только что в результате Эксперимента в нейтральной зоне возникла аномалия. Аномалия не маленькая и очень симпатичная — две здоровенные звездные системы с общим названием Табула Раса. На радость всем звезды оказались окружены большим количеством ничейных планет. Некоторые из них пригодны для немедленного заселения, некоторые — настоящие склады



Паспорт

Star Trek New Worlds

Жанр:	RTS
Разработчик:	14 East
URL	www.interplay.com
Издатель:	Interplay
Системные требования:	
ОС:	Win98
Процессор:	Pentium II 266 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

полезных ископаемых. Вот такие лакомые куски и совершенно ничейные (что их ромуланы создали, так это в расчет почему-то не берется, и что, несмотря на недавнее сотворение, миры довольно плотненько заселены туземцами, тоже никого особо не колышет, не тот менталитет...).

Естественно, обнаружив у себя под носом такие замечательные планеты, все три цивилизации тут же решают их злобно захватить. С благородными целями, естественно, на кислородных мирах настроить пионерских лагерей и профилакториев, а бескислородные перегнать в дизельное топливо и полиэтилен. В общем, дипломатия была отброшена за ненадобностью и начались хищнические расхищения неожиданных богатств.

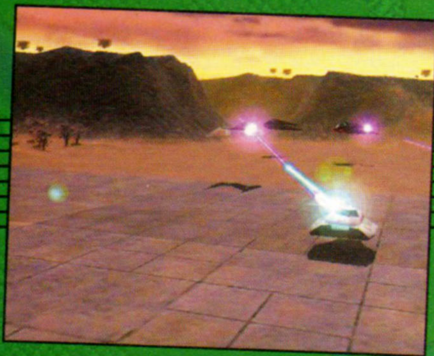
В этом благородном безобразии нам с вами и предлагает Interplay поучаствовать.

Играть можно, как вы уже наверное догадались, за любую из вышеупомянутых рас. Конечно, разработчики из 14 East не могли себе позволить уравнять цивилизации в своих притязаниях. Ну как же, Федерация, они же люди все-таки. Посему каждой цивилизации отводится разнообразная стратегия поведения. Федералисты гасят туземцев не просто так, а исходя из дипломатической необходимости. Ну то есть ежели туземцы охотно идут на контакт и приносят пришельцам гроздья бананов и мешки с золотыми дублонами, тогда, конечно, можно их и не трогать особенно. Разместить в резервациях, пусть их живут. Ну а если попытаются надавать пинков непрошеным гостям — тогда, разумеется, жечь супостатов до полного искоренения.





Прилетели какие-то злобные, обижать меня начали. Ну зачем они такие злобные? Не надо мусорить, мир — наш общий дом...







Клингоны, по природной своей дурноте характера, особо с аборигенами не рассусоливают. Клингоны — парни ранимые, у них гипертрофированные понятия о чести и достоинстве. Из этих понятий они и действуют. Ну развлечения у них такие — резать в капусту местное население, вот и в игре так. Жестокость — двигатель прогресса.

Ромуланы — они хитрые, пляшут от экономики. Есть выгода от местного населения — милости просим оставаться, нет выгоды — пиф-паф.

То есть все три расы, участвующие в экспансии, делают в сущности одно и то же, только с разным выражением лица. Что забавно.

Любой из цивилизаций, которой вы захотите играть, придется повоевать, кроме основных исторических соперников, еще с четырьмя враждебными сообществами. Помимо нашей замечательной троицы и местного населения в игре участвуют некие тобаты. Тобатское Содружество появилось во вселенной Star Trek одновременно с аномалией Табула Раса. Откуда? Никто не знает, да никому и неинтересно. Отношения с тобатами складываются у рас по-разному. Федералисты в самом начале игры получают сигнал бедствия от тобатов, после чего появляется большая межрасовая дружба. Клингоны на такую непруху сильно обиделись, в результате чего присоединили тобатов к числу своих врагов. Ромуланы пошли своим путем — как Большой Совет решит, так оно и будет. Как решит — никто не знает, игрушка сама выберет.

Главное — боевой потенциал тобатов высок достаточно для противодействия основным сообществам. Оружие у них так себе, зато отряды большие.

Кстати, тобаты — не просто так тобаты. Ближе к середине игры выясняется, что эти парни — прислужники некой сверхцивилизации со скромным названием Метар. Так что потом придется еще и с метарами побиться.

И еще есть совсем уж загадочные хабрины. Что за народ, я пока не знаю, не доиграл еще.

Ну и, конечно, не обошлось без пиратов Ориона. Эти парни издрев-

Ландшафты отличаются разнообразием и завершенностью, причем качество их не страдает, даже если переключиться на низколетящую камеру.



ле отличались скверным и вздорным характером, сейчас они и вовсе окрутели. Теперь достаточно пары пиратских линкоров, чтобы запросто расколошматить любую планетарную колонию. Очень неприятные личности.

Играть в Star Trek: New Worlds несложно. Конечно, для ветеранов таких стратегий, как Command & Conquer, Red Alert и прочих разных.

Все начинается с коммуникационного центра. В этом общественном заведении живут-поживают офицеры различных родов войск — от инженеров до разведчиков. Офицеры в боевых действиях непосредственно не участвуют, зато их можно распихивать по объектам соответствующей направленности, в результате чего объекты апгрейдятся и работают эффективнее. Офицеры не размножаются. Ежели в процессе миссии какой-либо офицер до места назначения не доедет, нового уже не создать, крутитесь как хотите.

Обнаружив у себя под носом такие замечательные планеты, все три цивилизации тут же решают их злобно захватить.

Первым делом, как и везде, необходимо построить инструментальный двор. Потом с помощью этой «тракторной станции» выстраивается все, что нужно для хорошей жизни. Традиционно всевозможные постройки и зищищены по-разному, но экспериментировать и проверять, за сколько времени и какие здания супостат порушит, не советую. Здания нужно беречь.

Они — ваша сила и оружие. Впрочем, ежели атака врагов отбита, защитные энергощиты со временем сами по себе восстанавливаются.

Здания сами по себе не строятся. Теперь их строят... пчелы.

Без шуток — так называются маленькие машинки, которые ездят и строят в тех местах, куда вы мышью тыкнули. Пчел нужно сохранять — ежели они трудятся, скажем, над постройкой, а постройка в это время загорается, пчелы тоже мрут. Плохо без них: тяжело и неуютно.

Техника у каждой расы, что естественно, разная. Войска Объединенной Федерации традиционно сильны боевыми фотонными облучателями. Самое мощное оружие — могучие танки-фазеры, явно близкие родственники почтенных девастаторов. Ромуланы в силу своей природы пользуются технологией stealts — их юниты невидимы и свободны, как московские ведьмы тридцатых годов.



Классическое низколетящее летало. Оно летало, летало, улетало и прилетало. А потом споткнулось и упало. Жалко прикольное летало!

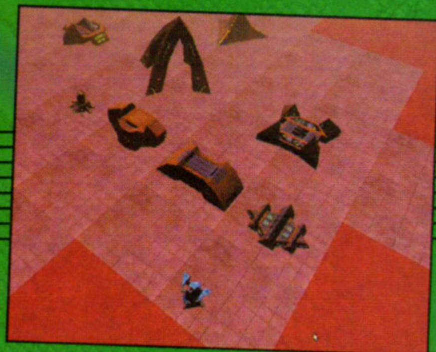
Ну а клингоны? Они, как всегда, немножко здесь сопрут, немножко там... Плагиаторы.

Со времен второй «Дюны» игровой процесс претерпел некоторые изменения. Теперь из денег многого не настроишь, и одним спайсом не отвертишься. В Star Trek: New Worlds существует шесть (ШЕСТЬ!) различных полезных ископаемых и все их необходимо собирать. И соответственно, искать, отвоевывать и защищать. Не соскучитесь, это точно.

Что касается графики — тут все более чем пристойно, ну вы сами можете это на картинках разглядеть. В игре реализованы три различных метода обзора. Первый — свободная камера, которую можно вращать и крутить, как кому охота. Второй и третий — более традиционные для стратегий фиксированные ракурсы. В общем каждый выберет, что нравится и всем будет хорошо. Звук — ну какой может быть звук в воргейме?.. Приемлемый звук.

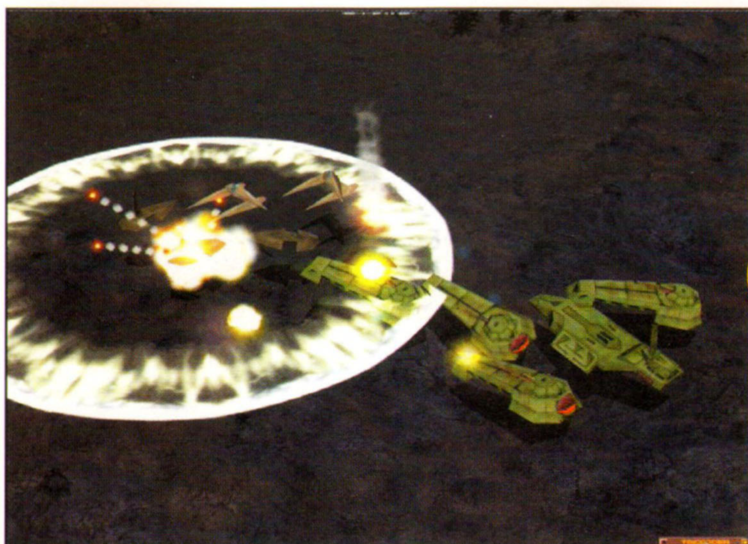
С мультиплеером тоже все хорошо — как хотите, так и соединяйтесь.

Резюме следующее — Star Trek: New Worlds — не шедевр, но игрушка качественная и хорошая. На фоне нынешнего отсутствия шедевров — маст хэв.









А вот, собственно, и эта низколетящая камера. Как вы видите, все весьма неплохо — и взрывы тоже ничего. Правда, через некоторое время эти полигонные круги на поверхности начинают утомлять...



ИТОГО

Как ни странно, очень даже ничего игрушечка. Этакая, знаете ли, без претензий, но сделана с душой. Опять же — красиво и даже временами неожиданно интересно. Поиграть точно стоит. Красивость, однако.





WARTORN

CorpsMan

Слегка утомительное великолепие



Опять двадцать пять. Именно с этой характерной фразы я начну свое повествование о сюжете новой игры WarTorn от Eyst Pty Ltd. Все как всегда: далекое будущее 2999 года, (ну а, собственно, когда же еще?), ресурсы, как всегда, ограничены, есть нечего, и народ на планете Земля нашел себе новое развлечение — **War Tournament**, в смысле военная разборка в мировом масштабе.

Паспорт

WarTorn
Жанр: RTS
Разработчик: Eyst
URL www.gtgames.com
Издатель: GT Interactive Software
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Идея турнира заключается в том, что от каждой страны в кровавом месиве принимают участие солидные боевые группы под предводительством выбранного начальника. Для многих землян такого рода развлечение — это единственный шанс выжить и прокормить себя и свои семьи. Участие в турнире тем не менее весьма почетно, и победитель становится не только гордостью своей страны, но и купается в лучах мировой славы.

WarTorn — стратегия в реальном времени, где вам отведена роль военачальника, управляющего группировкой от одной из 32 стран. По-видимому, разработчики, экономя собственное время и учитывая мировые тенденции объединительных процессов, решили, что стран останется всего лишь 32, но суть не в этом... Сию игру можно отнести к классике RTS, идея проста — строим здания, строим юниты, хитро забегаем на врага, сражаемся и побеждаем, но это только общая идея.

Но главное — в этой игре есть нечто, что действительно может сделать ее интересной. Это... Хотя, впрочем, не будем забегать вперед и рассмотрим все по порядку. Итак, господа, давайте перейдем к особенностям сего шедевра (говорится совершенно без иронии).

Прелести WarTorn'a

Давайте сначала о наиболее заметном и приятном — о графике. Ничего подобного в играх жанра RTS я не припоминаю: графика просто чумовая. Разработчики RTS уже сравнительно давно начали затачивать свои детища под 3D-ускорители, однако так или иначе от этого страдала играбельность или же их графическая потуга получалась банально неудачной (пример — недавний Dark Reign 2). Гармоничное сочетание 3D-графики и геймплея — штука хитрая, и исполнить ее нелегко. Однако товарищам из Eyst Pty Ltd. это, похоже, удалось.

Разработчики сделали WarTorn на основе движка под названием ETTE (Eyst's Threedee Tactics Engine), который был разработан несколько лет назад и поддержи-

вает различные примочки типа «line of sight». Неоспоримым достоинством ETTE является то, что он использует все возможности современных видеокарт, совместимых с Direct 3D API (а кто сейчас с ним не совместим?). Господа из Eyst Pty Ltd. утверждают, что именно уникальность этого движка позволила сделать все объекты в игре WarTorn трехмерными (интересная мысль. — *Прим. ред.*). Хотя это действительно так: разработчики даже утрудили себя тем, чтобы сделать трехмерными солдат (далеко не самый главный юнит в игре), что, конечно, приятно, но чем-то напоминает размахивание пальцами.

Повсеместная трехмерность игры на данный момент уже не новость, но все равно добавляет ей какой-то неописуемый шарм. Теперь уже не просто посылаешь юниты в сторону врага и забываешь про них, но хочется обязательно подсмотреть, как они будут передвигаться и стрелять... что негативно отражается на результатах атаки, когда заглядываться на красоты не рекомендуется. Хотя такой графикой не грех и полюбоваться, тем более что в игре присутствуют такие полезные вещи, как день и ночь. Днем светло, а ночью соответственно темно. Создается впечатление, что ночь сделана исключительно для того, чтобы усладить глаз играющего разнообразными световыми и цветовыми эффектами, коих в WarTorm страшное количество.

Стратеги, возрадуйтесь!

И это не пустые слова. В WarTorn встроена гениальная фича, которая порадует самых вдумчивых и притязательных геймеров. Фича называется Attack Planer. Вспомните, с какими проблемами приходилось сталкиваться в классических играх типа Command&Conquer, Warcraft и прочих их клонах. Вспомнили? Правильно, проблематичное планирование атак. Помните, как неприятно было наблюдать свои атакующие войска во время сражения, особенно, если их много. Юниты, как неуправляемое стадо овец, двигались в указанном вами направлении, задумываясь над каждым холмом и выбирая сильно неоптимальный путь к месту назначения. Приходилось сильно снижать скорость игры и указывать мышью каждому из них «истинный» путь. А уж какая суматоха происходила во время непосредственной битвы! С помощью Wartorn'ского планировщика вы всегда можете спокойно и неторопливо составить план атаки. При этом корректируются передвижения всех юнитов — от воздушных до наводных. Самое прикольное то, что план каждой атаки можно сохранять и потом использовать этот «архив полководца», смешивая и корректируя наиболее удачные идеи.



Чего-то я не пойму... Кто горит? Неужели свой корабль замочил? Ладно, горит красиво, посмотрю...







Стратегическая «изюминка» игры заключается в том, что каждая из тридцати двух сторон, представляющих одну из стран мира, обладает своими особенностями ведения боя. Эта идея весьма правдоподобна и, главное, вносит ТАКОЙ элемент неожиданности в происходящее на поле битвы!

Каждая из сторон обладает своим уровнем «боевого AI», что сильно сказывается на вдумчивости играющего.

Очевидно, что, скажем, тактика ведения боя японцев и новогвинейцев сильно отличается, ну там менталитет, душа расы... Одни предпочитают нападать ночью, а днем защищаться, другие наоборот, третьи «прутся» с воздушных атак и так далее. Вдобавок к этому каждая из сторон обладает своим уровнем «боевого AI», что сильно сказывается на вдумчивости играющего. Короче говоря, сочетание большого количества тактик ведения боя, присущих каждой из



Наше дело сторона. Стреляй себе тихонечко по самолетам из-за холмика и молись, чтоб они ничего плохого не успели подумать.

сторон, разных уровней «искусственного интеллекта» соперников плюс планировщик атак — это более чем реальная почва для стратегических помыслов и бессонных ночей.

Еще одна стратегическая примечательность в игре, которую стоит отметить, — Formation Editor. Это поистине новая, гениальная идея, коими нас так редко радуют создатели RTS-игр. Суть в том, что вы можете формировать по четыре характеристики определенным типам юнитов на свое усмотрение. К тому же эти характеристики можно сохранять для следующих битв.

В игре есть возможность не только выбирать карту для сражения, но и регулировать ее размер.

Кроме тактических маневров войсками, вам предстоит также плотно заниматься хозяйством. Во время игры нужно будет добывать различного рода ресурсы: железную руду, каменный уголь, нефть и многое другое. Добыча ресурсов осуществляется посредством грузовиков, за которыми также нужно присматривать, чтоб соперники не занимались, так сказать, «отстрелом харвесторов». Для победы нужно крепкое хозяйство, которое позволит вам апгрейдить здания и юниты, грамотно защищать базу и жестоко атаковать соперников.

Летять утки-и-и-и, летять у-утки. И два истребителя им в хвост пристроились.



В игре есть возможность не только выбирать карту для сражения, но и регулировать ее размер. Бывает так, что размер карты очень маленький, а повоевать хочется долго и всерьез. Кстати, выбор типа сражения разработчики оставили на усмотрение играющего. Если вам хочется просто повоевать боевой группой, то для этого предусмотрен режим Skirmish. Ну а если вам захотелось основательно отстроиться, конкретно поапгрейдить здания и юниты и т. п., то выбирайте Full Strategy.







Разработчики не поленились и встроили еще один режим игры под названием «Turn Base». Этот режим можно использовать как в Skirmish'е, так в Full Strategy. Таким образом, если вам надоест суматоха RTS, то можно плавно перейти на TBS...

Игра, как говорится, на любой вкус, было бы желание. Для любителей экзотики в игре также присутствует режим Hunter/Hunted. Это также походовый режим игры, который можно активизировать во время Skirmish'а или Full Strategy. Суть такова, что одна из сторон изо всей силы атакует, а вторая всеми доступными средствами выживает.

В конце следует упомянуть о мультиплеере. Разработчики обещают, что на их сайте в ближайшее время все желающие смогут опробовать свои wartorn'ские способности в сетевых турнирах. Стратеги, дерзайте!

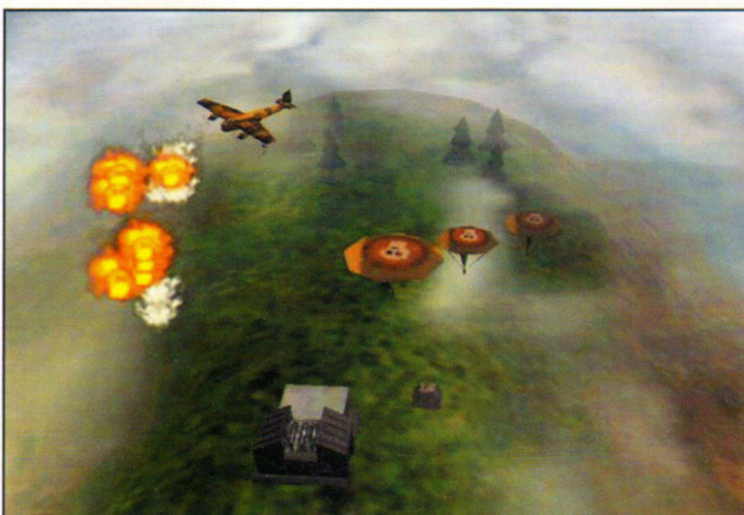
Так если все так здорово, скажете вы, то почему эта игра не попала в «Мегахит»? Не знаю...

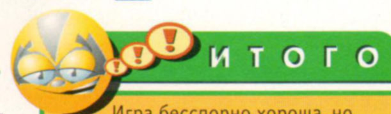
Шутка. На самом деле она вполне заслуживает этого почетного места, только есть одно «но». Вернее, несколько. Первое, легко преодолимое — это системные требования. Игра явно рассчитывает, что ее будут ставить на машины повышенной серьезности, и поэтому на тех конфигурациях, которые указывают разработчики, сильно тормозит.

Но это ерунда, это можно пережить. Вторая проблема заключается в том, что игра очень быстро утомляет. Почему — неизвестно, вероятно, слишком много в нее включено возможностей. Однако факт налицо — долго в WarTorn играть непросто.

Но пока играется — очень занятно. MG

Если сбрасывать десант, то с парашютами, а то, не ровен час, ушибется.





Игра бесспорно хороша, но изобилие возможностей и красот привело к совершенно неожиданному результату. Более чем неожиданному. Играть долго в WarTorn сложно, но играть в нее все равно стоит, потому что это стоящая игра и в нее стоит играть!

КОМПЬЮТЕР
ДЛЯ
teen
ИГР

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК



м. «Измайловский парк»,
Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД



м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ



м. «Ленинский проспект»,
ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО



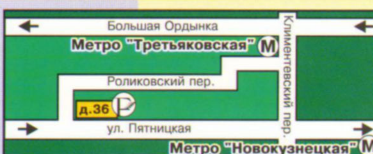
м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987,
393-8718

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ



м. «Текстильщики»,
ул. Люблинская, д. 42
тел.: (095) 351-6432, 349-5622

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ



м. «Третьяковская»,
ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

ФОРМОЗА-УЛИЦА 1905 ГОДА



м. «Улица 1905 года»,
ул. Мантулинская, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА



м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ

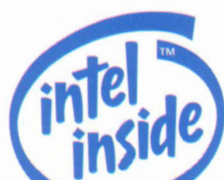


м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ



м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217



КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PR

ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ

м. «АВИАМОТОРНАЯ»,
ул. Авиамоторная, 57

тел./факс (095) 234-2164 (5 линий)



ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ

м. «Академическая»,
ул. Профсоюзная, д. 1

тел.: (095) 124-2278, 129-6028



ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ

м. «Алексеевская»,
ул. Староалексеевская, д. 21

тел.: (095) 234-2910 (5 линий),
283-2468, 283-0806



ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ

м. «Бабушкинская»,
ул. Сухонская, д. 7А

тел.: (095) 472-6401, 472-7230, 472-4464



ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ

м. «Белорусская»,
Ленинградский пр-т, д. 7

тел.: (095) 257-1036, 946-1756, 946-1771



ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО

м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1

тел.: (095) 330-1301, 330-1312,
330-1322, 330-2434, 330-2767



ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)

м. «ВДНХ», платф. Яуза,
ул. Ростокинская, д. 9

тел.: (095) 181-3964, 181-4554, 181-1995



ФОРМОЗА-ВВЦ

м. «ВДНХ», ВВЦ (50 м от центр. входа)

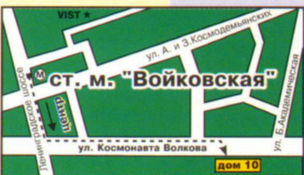
тел.: (095) 216-1512, 216-1236



ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ

м. «Войковская»,
ул. Космонавта Волкова, д. 10

тел.: (095) 150-0791, 150-5536,
159-5063, 159-5061



ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ

м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2

тел.: (095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)



...магазин находится:



M® III PROCESSOR

m®III processor 700MHz

m®III processor 700MHz



Константин Инин

HOMEWORLD: CATACLYSM

Домашняя катаклизма

Homeworld — второй **успешный проект** компании Sierra (первый — Half-Life). Действительно успешный — настолько, что даже объяснять, что такое Homeworld, как-то неестественно. И все же надо.

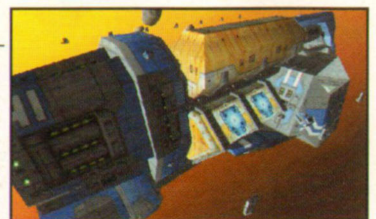
Большой бум

Вкратце: в геймплейной основе Homeworld'а лежит самая обычная стратегия в реальном времени, отличающаяся от товарок не больше, чем те друг от друга — Starcraft от C&C, Earth 2150 от Age of Empires. Ну, здесь у нас база мобильная, а зданий нет вообще. Ну, пизанты, кроме добычи ресурсов и ремонта, еще и переориентацией кораблей промышляют. Это все роли не играет.

Homeworld трехмерен без скидок, то есть ваши юниты не просто являются трехмерными моделями, а могут свободно перемещаться в пространстве (на случай, если кто-то отчаянно кричит «Трехмерном пространстве!», поясняю — двухмерное пространство называется плоскостью, а четырех- и более «мерное» графически моделировать пока не умеют). Сам по себе этот факт на геймплей практически не влияет — вопреки ожиданиям отдельных членов community. Космос большой, камера в нем вертится свободно, прятаться не за чем, а было бы за чем — так сенсоры работают хорошо; кроме же засад, трехмерность геймплей вообще никак не меняет. Она меняет интерфейс, но об этом ниже.

У Homeworld'а есть очень подробно описанная вселенная. Не то чтобы она была лучше представлена в геймплее, чем у других RTS (ну, чуть-чуть). Не то чтобы в других RTS вселенные были менее подробными (ну, тоже чуть-чуть). Просто во время разработки Homeworld'а описание всей этой вселенной так навязчиво предлагалось журналистам, что уж пресса-то не могла не обратить внимания на множественные расы, кланы и советы народных депутатов. Да, еще была внятная, последовательно развивавшаяся компания. В результате Homeworld — с такими же, повторюсь, независимыми сюжетом и геймплеем, как и в любой нормальной RTS, — стал считаться «RTS с историей». Бывает.

Homeworld — действительно обычная RTS. Только нужно уточнить одну вещь. Три измерения в сочетании с графикой — тоже, кстати, обычной графикой: даже для своего времени обычной, и уж тем паче для 2000 года; так вот, три измерения в сочетании с качественной графикой сотворили маленькое чудо. От снятия скринов в Homeworld'е невозможно оторваться; тупая стратегия, в которой реального action'а не больше, чем в последнем Dark Reign'е, превращается в сплошной



Паспорт

Homeworld: Cataclysm

Жанр: настоящая 3D-RTS

Разработчик: Barking Dog Studios



www.sierra.com

Издатель: Sierra Interactive

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium II 266 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 4 Мбайт

action — динамичный, захватывающий, невероятно красивый. Увлекающий настолько, что ради него можно терпеть тупость обычной RTS.

М-да...

Ну, теперь уже точно все, кто мог, обиделись. Дорогие фанаты стратегий! Вы мужественные люди, если вас все еще не утомило играть в RTS'ки. Но если вы в них играете, вы вне всяческого сомнения прекрасно знаете, что процесс этот — тупой. Я говорю только о singleplayer'е. Так что не обижайтесь: правда есть правда.

Что касается обидевшихся фанатов Homeworld'а, то тут вообще ничего говорить не буду. Они правды не поймут, им очень сильно не захочется признавать, что Homeworld — RTS хорошая и очень хорошая, но ничего общего с революцией не имеющая. Да, в ней существенно интереснее наблюдать за боем, чем обычно (Myth не вспоминаю, поскольку это не стратегия). Да, в ней проще переживаешь все затянутые моменты, потому что есть на что посмотреть, но все равно это все та же RTS. Потому что для революции в жанре очень желателен новый геймплей.

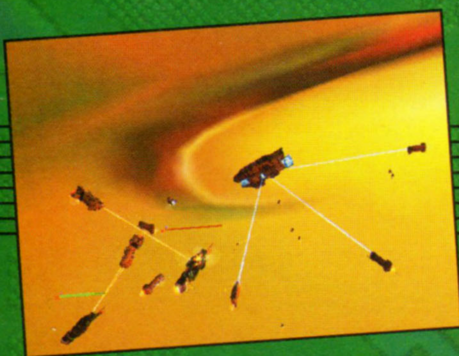
Но поиграть в это надо, и надо обязательно! Все сказанные выше слова — это на трезвую голову и по зрелом размышлении. Поскольку сначала голова кружится, камера вращается, лезет в гущу боя, пытается охватить всю картину, лихорадочно ищутся оптимальные ракурсы — в общем, восторгам нет предела. Волшебная сила искусства — точнее, технологий. Или того непонятного среднего, на котором держатся компьютерные игры. И это обязательно нужно увидеть и оценить — это стало особенно просто сделать сейчас, с выходом Cataclysm'а.

Появилась возможность в восемь раз ускорять время — почему-то только в восемь.



Момент вполне стратегической схваточки. Нетривиально. И стратегично. Даже немного тактично, но так — чуток.

Это хорошо. Появилась возможность в восемь раз ускорять время — почему-то только в восемь. Это однозначно хорошо, потому что искать недобитых — дело занудное чрезвычайно. Fog of war — это тоже хорошо; несогласным будет выдан отключающий чит.





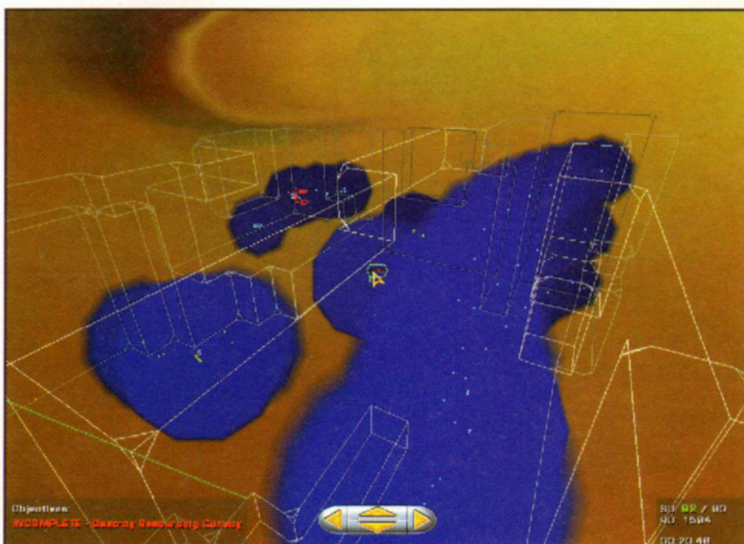


Половина чайной ложки

Прежде всего в Cataclysm'е улучшилась графика — это главное новшество. Более аккуратные текстуры, более качественные взрывы, блики там всякие. Плохо помню Homeworld, но вроде невооруженным глазом видно. Далее: по два десятка новых кораблей и технологий.

У Homeworld'а есть очень подробно описанная вселенная. Не то чтобы она была лучше представлена в геймплее, чем у других RTS (ну, чуть-чуть).

Этим разница исчерпывается. Да, конечно же, история. После эпохальной битвы за homeworld прошло 15 лет. Hiigarians восстанавливают разрушенное, испытывают политическое и экономическое давление с разных сторон, а тут еще развалилась Taiidan'ская империя, на ее месте образовалась Taiidan'ская республика, остатки имперцев пытаются восстановить былую власть — в общем, в Галактике стреляют. Мы — это мирный корабль Kun-Laa, занимающийся добычей полезных ископаемых, но очень даже неплохо приспособленный для производства военной техники.



Ой, все такое трехмерное! Прямо дух захватывает и уши закладывает.

Однажды мы оказываемся в непосредственной близости от сражения наших и пытающихся напасть на с таким трудом отвоеванный homeworld врагов. Мы немедленно спешим на помощь; приключения начинаются.



Перечисленным двумя абзацами ранее и сюжетом отличия H: C от просто Homeworld'а исчерпываются; в связи с этим я не понимаю активного обсуждения того, что Cataclysm — это и не add-on, и не продолжение, а не пойми что. Это, говорят, новая глава в истории вселенной. Решительно не понимаю. Add-on как он есть. Типичный. Armageddons Blade не становится менее add-on'ом от наличия новой истории, новых юнитов, новых артефактов и нового замка? Так в чем же дело с Cataclysm'ом?



Это даже вовсе не козявочки, это самые что ни на есть мелкие кораблики. Можно приблизиться и разглядеть их.





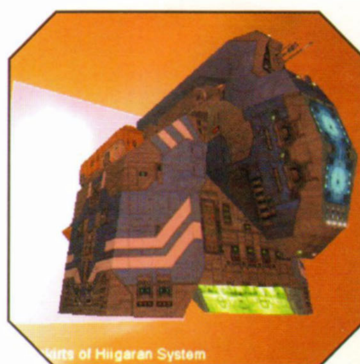


Впрочем, про историю с повышенной сюжетностью Homeworld'а и любовь к употреблению слова «вселенная» уже было сказано выше. Так что, если кто называет это «новой главой», — дело хозяйское. Нам интересно то, что про новую главу удивительным образом настолько же нечего сказать, как и про обычный add-on. Ну, кроме того, что это хорошая новая глава (жуткий маразм) и что, как любой хороший add-on, Cataclysm чуть-чуть лучше предшественницы. Что новые элементы органично вписались в геймплей и приятно его разнообразят. И что игра не разочарует... впрочем, давайте вот как.

Кому что

На домашней страничке Homeworld'а висит текст: «Thanks to the efforts of Kiith Barking Dog, research has been completed on Homeworld: Cataclysm. The Sierra Mothership is cranking out the new units now, and the game will ship this Friday, September 1» («Благодаря усилиям Kiith Barking Dog завершена разработка Homeworld: Cataclysm. Mothership «Sierra» уже производит юниты, и игра поступит в продажу в пятницу, 1 сентября»). Тем, кто считает эту шутку смешной (ключевое слово Kiith), нужно немедленно пойти и купить диск. И пускать им солнечных зайчиков, поскольку, возможно, это у них получается хорошо. Не сомневайтесь, дорогие фанаты, Cataclysm ничем не хуже Homeworld'а. В нем даже на одну миссию больше, и сделан очень правильный алгоритм столкновения полигона с полигоном. Во как!

Дорогие фанаты, Cataclysm ничем не хуже Homeworld'а. В нем даже на одну миссию больше, и сделан очень правильный алгоритм столкновения полигона с полигоном. Во как!



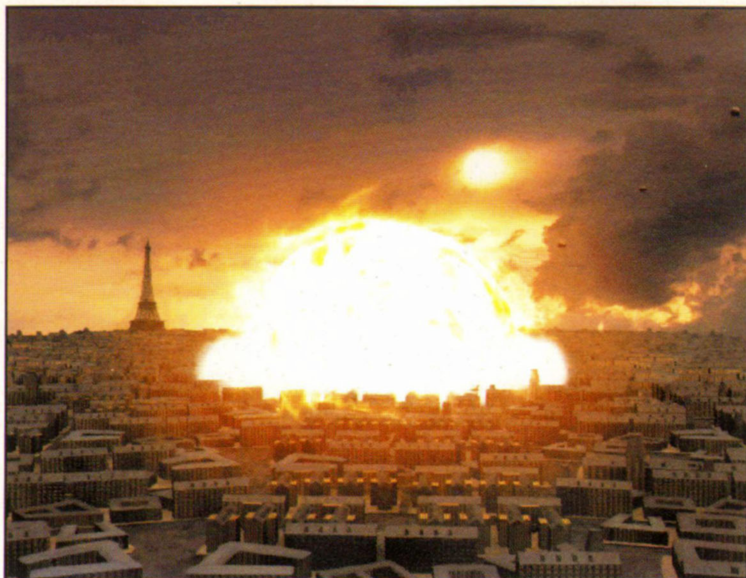
Тем, кто сыт трехмерными красотами Homeworld'а еще в самом Homeworld'е... Ну, вы меня понимаете. Рад, если вам понравилась статья.

Те, кто не видел игрушку, — посмотрите. Первое впечатление от нее — штука приятная. Лучше сразу Cataclysm. Можно ознакомиться с сюжетом первой части, можно забить — ничего страшного. Графика в add-on'е получше, кораблей побольше, в бой бросают сразу — instant-эффект. Посмотрите хотя бы для общего развития. Да, и будьте готовы к одной вещи: интерфейс (я помню, я обещал!) в Homeworld'е хороший. Задач действительно много (одно управление кораблями в трех измерениях чего стоит), — и решены они достойно. Но с обильным использованием клавиатуры. Я к чему: вы не ругайтесь, если на мышке все будет плохо получаться. Даже если вы совсем не привыкли к shortcut'ам, — придется. Иначе здесь никак.

Да, и обязательно посмотрите туториал. Обязательно. Это такой местный заменитель поллитры. Без него не разберешься. MG



Корыстные разработчики норовят опять продать нам старую игру по второму разу. Homeworld: Cataclysm рекомендован безумным фанатам оригинала, а также тем, кто ничего не слышал о первом Homeworld. Приятное впечатление гарантировано.



Красиво выглядит столица Франции во время Армагеддона! Даже душа радуется. Главное, чтобы зацепило и строительные леса, которые некоторые считают символом Парижа.

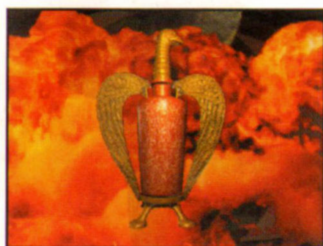


Лувр XIV века выглядит гораздо суровее. Вдали — охрана в желтых мундирах и шлемах, вооружена алебардами. Лица все также озверевшие, видимо, истинные ценности вечны.

ЛУВР

Музейный Армагеддон

Борис Чушкин



Паспорт

Лувр

Жанр: квест

Разработчик: Index Plus



URL http://www.russobit-m.ru/

Издатель: «Руссобит М»

Системные требования:

ОС: Win95/98

Процессор: Pentium 166 МГц

RAM: 16 Мбайт

Где только не пытались устроить **Армагеддон** за мировую историю игр. Как правило, это знаменательное событие случается либо по всему миру одновременно, либо в отдельно взятых лабораториях.

На этот раз под угрозой находится один из самых известных музеев мира — Лувр. Нет, если случится конец света, то случится он, разумеется, повсеместно, но не сразу, а начиная с этого древнего замка в центре Парижа. Именно замыслили провернуть там это мероприятие разработчики из «Индекс Плюс» в своей новой игре «Лувр».

Сама по себе эта игра является квестом, который чем-то неуловимо похож на ряд своих предшественников типа «Версаль», «Помпеи» или «Египет». Возможно, это сходство объясняется тем, что они сделаны на одном и том же движке. Короче говоря, «Лувр» — это типичный современный квест, где персонаж передвигается не плавно, а по фиксированным точкам, и при этом смотреть вы можете с любой стороны, вращая камеру мышкой. Очень напоминают все эти игры старую добрую «Дюну», сделанную лет десять назад. Так что если у кого ностальгия по тем временам, то добро пожаловать, это произведение вам понравится.

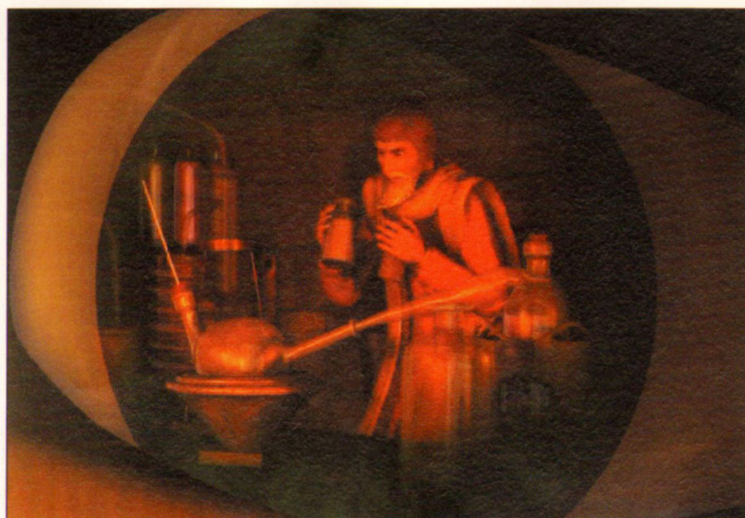
Главный герой игры, а, вернее, героиня, судя по всему, профессиональная воровка, это в игре не уточняется, но, глядя на то, как ловко она бегает по крышам, попутно взрывая вентиляционные решетки, закрадывается подозрение, что участвовать в спецоперациях ей не впервой. Так вот, как-то зайдя к своему отцу, она обнаружила, во-первых, отсутствие родителя, а во-вторых, наличие магнитофона с посланием для нее. В послании папаша, который работал археологом в Лувре, рассказывал, что однажды при раскопках наткнулся на древние таблички, на расшифровку которых потратил многие годы. Завершив это нужное дело, он узнал, что миру угрожает страшная беда. Во всем виноват король Филипп, который решил вырезать Орден тамплиеров и отобрать все их сокровища. Я не знаю точно, почему он не завершил сего доброго начинания, но некоторых рыцарей добить ему не удалось, а потому они решили продать свои души дьяволу и стать темными тамплиерами, чтобы иметь возможность отомстить. Причем, если уж мстить, так не мелочась, чтобы плохо стало всем поголовно! Так вот, эти нехорошие люди заставили великого колдуна Ансельма создать четыре артефакта, по четырем стихиям Апокалипсиса, так называемые ключи Сатаны. Если собрать все эти предметы в одном месте, то конец света настанет не-

замедлительно. Один из ключей и по сию пору находится в Лувре, это нечто, отдаленно напоминающее льва. Так вот, папаша, который уже умер, предлагает своей дочурке сперть эту статуэтку, чтобы темные тамплиеры не прикарманили и не использовали по назначению. А то, говорит, ненадежно очень — всего лишь в каком-то колпаке стеклянном хранится... Дочка без колебаний соглашается и идет красть.

В музее она встречается с одним из тамплиеров, который поджидает ее уже шестьсот лет, чтобы проинструктировать, как собственно ей жить дальше. Этот престарелый воин пожертвовал своей жизнью, чтобы при помощи Ансельма стать призраком и прожить долгие годы в ожидании помощи. Дело в том, что кем-то загадочным на главную героиню возложена миссия спасителя, так что теперь надо отправиться во времена правления Филиппа, а именно в XIV век и встретиться с Ансельмом, дабы узнать, а как собственно можно уничтожить эти самые ключи. Что она и делает, отправляясь через организованный в ее честь портал в прошлое... Далее надо установить связь со старым алхимиком Ансельмом, который почему-то сидит в колодце посреди замка. Дальнейшие советы выдаст именно он.

Выглядит игра весьма интересно. Она оформлена в мягких коричневых тонах, что создает атмосферу сумеречных замков при свете факелов. Очень правдоподобно отображаются эмоции на лицах персонажей: удивляясь, они широко раскрывают глаза и открывают рот, а если гневаются, то так хмурят брови, что аж страшно становится! Интерфейс игры понятен интуитивно. Когда при вращении камеры курсор попадает на зону, куда можно шагнуть, он изменяется на стрелку, а в случае нахождения предмета, с которым можно совершить какое-либо действие, — на шестеренки. При нажатии на правую кнопку мыши игра показывает содержимое карманов персонажа и меню, при помощи которого можно выполнять различные действия над ними. Изначально мы обладаем арбалетом, веревкой, крюком, стрелами, ножом и фонариком. Так вот, к примеру, комбинируя крюк и арбалет, получаем устройство для залезания на стены. Правда, при переходе через временной портал все вещи теряются, но они вновь обнаружатся в ближайшем же сундуке.

Далее по сюжету игры придется путешествовать сквозь время, не удаляясь, однако, от Лувра. Побывать придется не только в XIV веке, но и в начале XVII, конце XXVIII, а в финале вернуться в родной XXI. Чтобы помочь нам в поисках, у Морганы, а именно так зовут нашу героиню, есть миникомпьютер, на диске которого записаны лекции по истории Лувра с фотографиями. Эти лекции полезно послушать, даже если не собираетесь играть в сам The Final Curse, просто для общего развития. Самое главное, Моргана обладает чертежами замка, что сильно облегчает ориентирование в лабиринте комнат.



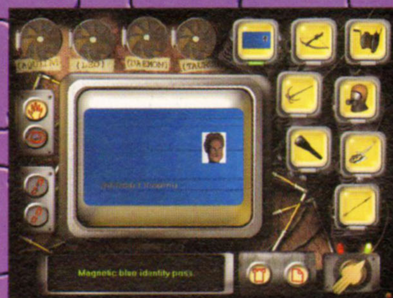
Старый алхимик Ансельм проклинает все и вся. Силы у дедушки уже не те, что прежде, но если сработает, то земля накроется медным тазом.

Короче говоря, игра получилась весьма занимательная. Ничего революционного в ней нет, но для такого жанра, как квест, это скорее плюс, чем минус, ведь всяческие нововведения обычно их портят. Неоценимую помощь окажет эта игрушка школьникам, которые будут изучать историю Лувра. Потому что, как правило, читать учебники времени нет, а вот поиграть во что-нибудь, пара часов всегда найдется, тем более что школьникам не придется даже переводить всю информацию с враждебных языков. В общем, игра неплохая, качественный подарок для любителей жанра. MG









Выглядит игра весьма интересно. Она оформлена в мягких коричневых тонах, что создает атмосферу сумеречных замков при свете факелов.



Лувр XXV века. Вдали охрана в черных мундирах и беретах, вооружена пистолетами. Лица озверевшие.



ИТОГО

Приключенческая игра типа квест, повествующая о спасении мира от темных тамплиеров. Дело происходит в Лувре в разные времена от XIV века и до наших дней. Некая Моргана путешествует сквозь время, собирая и уничтожая ключи Сатаны, таким образом пытаясь предотвратить Армагеддон.

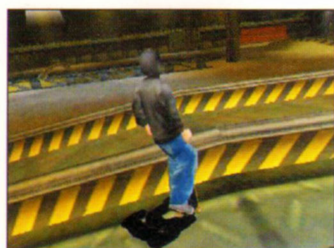


Gomolog

MTV SPORTS SKATEBOARDING

Про дощечки на колесиках

Как?! Вы еще не купили «это»? Тогда бегом в магазин: сможете ли вы потом простить себе, когда **заветной коробочки** не окажется на полках.



Паспорт

MTV Sports Skateboarding
Жанр: симулятор скейтборда
Разработчик: THQ
URL www.esimgames.com
Издатель: THQ
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

С другой стороны, самое время задаться вопросом: стоит ли упоминание знаменитостей в названии игры означенных в цене 45 у. е. Мы считаем, что стоит. Но предостерегаем: на подходе игра, которая, если отталкиваться от коэффициента качество/играбельность, должна стоить в два, а то и в три раза дороже. И теперь уже не избежать сравнения MTV Sports Skateboarding (заметьте, финальной версии) с demo Tony Howk's Pro Skater 2.

Две игры одного жанра. Но разительное отличие в содержимом. Разработчики MTV Sports Skateboarding пошли по пути, который показался неудачным создателям THPS 2. С некоторых пор MTV пустились вдогонку за реалистичностью. Что ж, они ее получили. А в результате и мы огребли, так сказать, по полной программе. Итак, обратимся к реалиям игрового содержимого.

Наполнение у нас будь здоров. Тут THPS 2 ловить, определенно, нечего. Потому как режимов «катания» (назовем это так) у нас имеется целых... много. Долой тупое перечисление, в котором найдется место и банальному фрирайду и мозгодробительному (в прямом смысле этого слова) фристайлу. Ведь в MTV Sports Skateboarding у нас есть фри... прыжок с трамплина. Через наваленную гору автометаллолома. Напрашивается откровенное «загнули». Хотели взять нас числом и оригинальностью, а получилось, как в который уже раз, как всегда. Но... можете не верить, однако давить судорожно на клавиши ради очередного удачного полета на десяток метров — увлекательно. Тупой «бивисный» восторг, замешанный на подкорковом осознании собственной неполноценности. К сожалению, это касается только «трамплина». Остальные режимы способны предложить нам многое, но оно уже куда менее аппетитно выглядит. Хотя, оспаривать не стоит, вполне съедобно. Простое катание по рампе — фрукт специфический, но кто же от него откажется.

Но вот физическая модель откровенно занудна. Выражается это в периодическом нежелании спортсменов адекватно реагировать на нажатие управляющих клавиш. Что, кстати, не гарантирует успешное выполнение одного и того же трюка два или более раз подряд. Здесь у нас проблемы, которые больше всего досаждают в соревнованиях по фристайлу, когда каждая секунда дорога, когда от победы в чемпе отделяет какая-то жалкая сотня очков, а тут это кривое управление. Нет, товарищи-разработчики, так нельзя. Но иногда все проходит предельно гладко — ни малейших помарок, но такое редкость, и не поругать за это нельзя.

Теперь о трюках. Тут ситуация еще сложнее. Основной недостаток, вытекающий из глючного управления, мы уже разобрали. Еще один недочет кроется в реализации трюков. Процесс этот откровенно переусложнен. Заставлять нас выжимать из несчастной консоли до четырех кнопок — это несерьезно. Будь управление соответствующим, с этим можно было бы мириться.

MTV Sports Skateboarding откровенно располагает к трюкам. Мало того, их приходится выполнять практически в любой серии чемпионата. Поэтому тренируемся, отшлифовываем мастерство до идеала и... обламываемся на все том же управлении, которое просто решило «пошутить». Но тут есть один маленьких нюансик.

Физическая модель откровенно занудна. Выражается это в периодическом нежелании спортсменов адекватно реагировать на нажатие управляющих клавиш.

Но ведь и Tony Howk's Pro Skater 2 горазд на трюки (те, кто играл, уже в курсе дела), и там их выполнение не требует приложения столь великого количества усилий. Так, достаточно лишь нажать на одну/две кнопочки, и ваш спортсмен заскользит по парапету, как «челн по речной глади». В данном случае подобная аркадность только приветствуется, потому как позволяет достигнуть столь желанного уровня динамизма. Уж если мы играем в симулятор «экстрима», то желаем, чтобы и на экране оно выглядело экстремально. Мы не хотим ползать аки улитки, а ведь именно это и имеет место быть в MTV Sports Skateboarding.



Трюки в рампе даются далеко не так же легко, как в THPS 2. Но выглядят при этом ничуть не хуже.







В подавляющем большинстве случаев тренировка доставляет массу удовольствий, а удачно разученный купингрэйл заставляет уважать самого себя, и в первую очередь за настойчивость. Да и обилие трюков не может не радовать: кажется, в игре не забыто ничего, разрешено абсолютно все. Даже на руках можно прокатиться.

Зато в плане разнообразия THPS 2 вряд ли когда-нибудь сможет тягаться с MTV'шным наследием. Тут в игре все по самому высшему разряду. Одних спортсменов на выбор предлагается больше десятка. А уж сколько там досок и «цветов» для них — вспоминать вообще страшно. Можно не сомневаться: вкусы будут удовлетворены. Поголовно!

Что же касается графической реализации, то тут лестных слов не заслуживает ни одна из игр. В обеих визуальный ряд припозднился годика эдак на полтора. Полигонов маловато, хотя анимация — на уровне и там и там. Движения плавные, но представьте себе, как может выглядеть плавно движущаяся коробка. Это оно! Зато музыка со звуком не подкачали, причем в MTV Sports Skateboarding это форменные шедевры, саунд из соответствующих телепередач прилагается и вгоняет фэнов в непроходящий восторг.

Собственно, MTV Sports Skateboarding тянет одеяло нашего выбора в свою сторону исключительно количеством наличиствующих настроек. Любители всевозможных фенечек, мулечек, прибамбасинок могут смело выбирать эту игру. Они найдут чем там поживиться. Ценителям же безудержного драйва мы порекомендуем подождать немного: релиз THPS 2 уже не за горами. Но! В заключение скажем одну интересную вещь: на данный момент, а именно до выхода творения от Тони Ховкса, MTV Sports Skateboarding — лучший симулятор скейтбординга на PC. Не идеальный, но именно лучший. MG



А вот и пресловутый трамплин... Ох, сколько же виртуальных костей поломали на нем бордеры!



Если можно кататься на доске с колесиками, выполняя разные трюки, то кому-нибудь рано или поздно обязательно придет в голову создать симулятор сего действа. А если к этому делу подключился MTV с его продвинутой молодежью и бивисо-баттхедовостью, получилось... Ну, что получилось, то получилось.



Футуристический дом просто не может обходиться без домашнего любимца. Пусть даже он и железный…



Хибара обставлена женщиной… Тут двух мнений быть не может!

Барсуков Николай
ака BARSICK

THE SIMS: LIVIN'LARGE

Что нам стоит дом...?

Со времен выпуска The Sims прошло уже довольно-таки много времени. Тогда игрой в дочки-матери на деньги увлекалось огромное количество народу. **Супертамагочи** поражал своей серьезностью и правдоподобием.



Паспорт

The Sims: Livin'large

Жанр: СИМулятор (симулятор Симов)

Разработчик: Maxis Entertainment

URL www.esimgames.com

Издатель: Electronic Arts

Системные требования:

ОС: Win98

Процессор: Pentium 200 МГц

RAM: 32 (64) Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Как и следовало ожидать, спустя какое-то время массовая истерия стала постепенно сходить на нет, но остались фанаты, сайт игры ломился от самого разнообразного барахла, доступного для скачивания и последующего приобретения, однако популярность неуклонно падала. Такова судьба всех игр, непреложный закон индустрии работает...

Впрочем, разработчики уже давно нашли если не лекарство, то уж во всяком случае некое снадобье, способное пусть на время, но все же оживить угасший интерес, а заодно и пополнить финансовые закрома создателей. Проверенное поколениями средство носит название аддон, оно широко известно в играющих массах. Не отступили от проторенного пути и господа из Maxis, тем более, что опыт в подобных мероприятиях у них богатый.

На этот раз нам предлагают потратить тридцать вечнозеленых на диск под названием The Sims: Livin'large. Помимо всех классических атрибутов аддона здесь присутствует ряд оригинальных нововведений, способных изменить если не сам игровой процесс, то по крайней мере его восприятие широкими слоями играющей общественности.

Начнем, как всегда, по порядку.

Графика, как и положено в таких случаях, не претерпела совершенно никаких изменений. По-прежнему трехмерные человечки бороздят просторы плоского мира, заполненного аккуратными газонами, домами и гостями. Впрочем, гости-то не всегда так аккуратны, как хотелось бы, но к графике это не имеет никакого отношения. Ну раз уж мы не видим в названии игры заветной цифры 2, то и пенять-то особенно не на что, так как никто ничего и не ждал.

Новости начинаются со списка доступных к приобретению вещей и строительных материалов. Тут фантазия разработчиков развернулась на всю катушку. Возможности дизайна нашего жилища расширились до совершенно необъятных размеров. Чего стоит хотя бы окно в форме месяца, или шкура медведя, способная украсить каминный зал. Видно, что строительные материалы и вещи объединены в несколько изолированных систем? Групп?

Вы сможете полностью воссоздать атмосферу средневекового

замка, или при желании погрузиться в мир модерна. Конечно, есть и смешанные варианты, но если вы не хотите выглядеть законченным провинциалом, постарайтесь подобрать все необходимое со вкусом, и ваши подопечные это оценят. Капризы симов вошли в поговорки, но не надо отчаиваться, и со временем все наладится, тем более, что, как я уже сказал, возможности теперь практически безграничны.

Если вы думаете, что набором дополнительных вещей ограничивается список нововведений, то вас ждет самое жестокое разочарование в жизни. Все только начинается! Помните район, предназначенный для разведения забавных человечков? Теперь их пять! И будет еще больше, если вы удосужитесь закачать дополнительные с официального сайта игры. А даже если и не удосужитесь, вам и так хватит пяти районов очень и очень надолго. Правда, эта гигантская бочка меда не обошлась без солидной ложки дегтя. Вам не удастся прогуляться в гости до соседнего района, равно как и гостей вы оттуда не дозоветесь. Непонятное упорство сотрудников Maxis в вопросе доступности других районов по меньшей мере непонятно, однако, видимо, у них есть на это основание.

В общем простора стало больше, а значит, и место для родового гнезда можно подобрать подходящее, вопрос только в том, кем его населить?

Здесь нам тоже преподнесли сюрприз: набор голов и шкурок прибавил в весе в несколько раз. Если и не удастся добиться фотографического сходства с собой, любимым, то уж отдаленное точно можно отыскать. Также появилась возможность приблизить профессиональные пристрастия подопечного к реальной специальности прототипа (если, конечно, таковой имеется). Добавлено пять новых профессий, среди которых такие, как хакер (!), музыкант, бездельник, медиум и журналист (неужели и о нас кто-то вспомнил, или они это специально, чтобы подлизаться?). Как и раньше, профессии требуют развития у подопечного определенных качеств, необходимых для очередного повышения зрЯплаты. Например, для развития некоторых навыков теперь можно заниматься химическими опытами, причем с весьма любопытными результатами. Кроме того, вам будет позволено наблюдать в телескоп за светилами. Не обошлось и без фантастики. Так, если долго пялиться в трубу на небо, то оно вполне может проявить интерес к вам, и однажды на лужайке за домом сядет НЛО и заберет вас для своих чудовищных опытов. Надругательств после этого замечено не было, а вот изменение параметров характера вполне возможно. Видимо, это аналог съехавшей крыши.

Помимо научной фантастики в тихий мирок симов вторгается мистика. Сразу несколько проявлений таинственных сил можно встретить отныне в родном районе. Самым эффектным проявлением потусторонних сил является, пожалуй, кукла Вуду. Приобретя этот незатейливый предмет, вы можете дистанционно глумиться над любым знакомым вам человеком. Причем исключением не являются даже члены семьи. Чудеса, как правило, носят злобный характер, но смотрятся забавно. Кроме куклы вы можете приобрести самую настоящую лампу, естественно с заключенным в ней джином. Он, как и полагается этим волшебным существам, с готовностью исполняет желания, вот только руки у него растут неизвестно откуда, так что получить именно желаемое бывает довольно сложно.

Волшебство таится не только в купленных предметах, порой вы сами можете прибавить адреналина в повседневное существование. Так, к примеру, в результате упражнений с химическими реактивами вполне реально получение совершенно необычных снадобий. Одно из них превратит принявшего глоток в невидимку, а другое и вовсе сделает вашу жизнь похожей на биографию доктора Джекила, а заодно и мистера Хайда. Кстати, вы можете не только самостоятельно пить эту гадость, но и забыть ее случайно на столе прямо перед приходом гостей. Гости в Сим-сити славятся своей беспардонностью, они вполне могут принять ваш эликсир внутрь, вместо аперитива.

Скажите честно, вам надоело готовить пищу и чинить сломанную раковину? Жалко платить деньги садовнику и легкомысленно одетой уборщице? Заправлять постель? Теперь выход есть! Домашний робот возьмет на свои железные плечи все заботы по дому. Несмотря на значительную стоимость, он вполне отрабатывает все потраченные на него деньги.

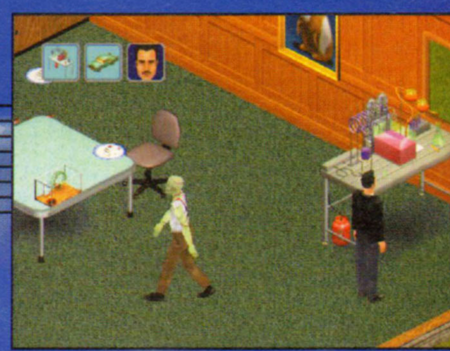
Подводя итог, остается только порадоваться фантазии дизайнеров и отправиться за новым диском. Более сотни нововведений, описание которых способно растянуть статью на полжурнала, сделают померкнувшую было игру снова такой же прекрасной и увлекательной, как в первый раз. Зарабатывайте и тратьте, ваш сим этого вполне заслуживает. MG



Будут деньги — будет все. Как завещал великий... Маркс. Хорошая обстановка требует изрядных инвестиций, так что не рассчитывайте на подобный дом в молодом возрасте, только убеленный сединами сим обладает достаточным банковским счетом.







Если долго пялиться в трубу на небо, то оно вполне может проявить интерес к вам, и однажды на лужайке за домом сядет НЛО.



ИТОГО

Нетипичное продолжение хорошей игры. Все банально: добавили ко всему еще один ноль — и снова играть так же интересно, как и тогда, когда мы только поселились в своем маленьком, но уютном доме на зеленой улице. Улице Симов.





STEEL BEASTS

Танковая рапсодия

Ян Казин

Странно это. Почему-то игрушки для нас, для разнонациональных русских, **традиционно делают** американцы. Хотя, может, это и не так уж и странно? Может, в этом скрыта самая обычная закономерность? Они ж там не дураки все-таки, ну не все то есть?.. Они же как — чуть что, сразу бегут к президенту и с апломбом заявляют, мол, русские сегодня не придут.



Паспорт

Steel Beasts
Жанр: танковый симулятор
Разработчик: eSim
URL www.esimgames.com
Издатель: Shrapnel Games
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 32 Мбайт

А почему — ежели президент это самое спросит, то ему тут же приведут аргумент: мы новую танковую игрушку выпустили, это allas (трындак, если по-русски), теперь русским не до нас, у них теперь счастье... Может, это генетика?.. «Гремя огнем, сверкая блеском стали...» Мы не пьем сок через соломинку, мы выше этого.

Вот опять они это сделали. Эти непонятные пожиратели гамбургеров снова нас порадовали — без всяких заумных непонятных импосиблов сделали правильную игру.

Ну вот, взял и в самом начале обзора все и рассказал. Ну не свин, а? Хотя, кто из нас не свин... В общем, слушайте. Поведу рассказ о новой американской игрушке Steel Beasts — («Звери из стали»). Уловили разницу русского и английского? Бииииcт... Это вам не просто зверь. Это вам жуткое нечто с бортовым номером о трех шестерках, с черными свечами по пяти углам, с беспутной наездницей, которая совратила худшую (мы все там) часть человечества. В красном латексе и с длинными ногами. В общем, это танк.

Ранее наша многострадальная страна радовалась только очень и очень редким танковым симуляторам. И были те симуляторы, мягко говоря, по большей части аркадными-преаркадными. Единственное, что роднило все эти игрушки с настоящими танками — симулированное средство двигалось быстро и проходило сквозь деревья и кусты, что, как вы понимаете, автомобилю не под силу. Теперь мы можем радоваться... Сделали! Снова сделали ЭТО! Мы снова можем увидеть нами любимое и играть в него до потери пульса. И пусть великий танкистский дух простит сей журнал за то, что чаша мегахита миновала сей обзор. Ну да и ладно. Мы танкисты, нам не привыкать!..

Реализм

Игрушка сделана единственным программистом — Алом Дилэни (запомните это имя!). Сольное выступление человека, который меч-

тал не мучиться в очередях бензозаправок и не мыкаться беспомощно в дорожных заторах, а ездить. Быть свободным. И если оппонент — бить оппонента всеми видами бортового вооружения до кровавых брызг.

В игре доступны два неплохих танка: американский M1A1 Abrams и немецкий Leopard 2A4. Почему неплохих? Ну, это всем известно — замечательный танк в природе только один — Т 90С, про него американские программисты просто еще не знают. Ну и на том спасибо, мы люди не гордые.

Раньше как было: все танковые «симуляторы» были выстроены по одному аркадному принципу — «одной рукой еду, другой стреляю». Лажа кончилась — не умеет механик-водитель стрелять! Ему по должности не положено! А командир танка со стрелком вовсе даже и не шуруют фрикционами, они командуют или стреляют. Одно слово — экипаж. Каждый на своем месте, и каждый делает то, что должен делать. Steel Beasts — настоящий симулятор: если сел за рычаги, то и рули, если в башню — командуй и стреляй. Единственная поблажка — возможность переключаться на любого члена экипажа, оставляя возможность компьютеру управлять остальными (в рамках вашего задания, естественно).

Пулемет — для демонстраций трудящихся, в бою от него толку мало.

Никаких видов сзади — прочь аркада, прочь! Обзор у играющего точно такой же, как и у настоящего танкиста, — перископы, экраны и смотровые щели. И настоящее, самое настоящее оружие!

Все это великолепие не так уж и просто. Вы думаете настоящим танком управлять, все равно что в «Кваку» квачиться? Ничего подобного! По полгода обучают солдатиков в учебках! Правда, основное время тратится на уборку, обустройство территории и на прочие тяготы и лишения, но все равно — полгода есть полгода. Посему, ежели вы решили, что в Steel Beasts можно сесть и вот так прямо и заиграть, как Паганини, то вы крупно себя переоцениваете. В Steel Beasts учиться надо! Для этого есть великолепная система помощи и подсказок и облегченные, учебные миссии. Для эстетов еще и мануал прилагается. Зато, когда всему научитесь, когда «пойдут машины в яростный поход», будут вам радость, восторг и упоение.



Именно так представляется природа американским танкистам. Вид из перископа, естественно. А что, не так уж плохо, как в телевизоре. Только в интерактивном донельзя, у нас же снаряды...







Графика

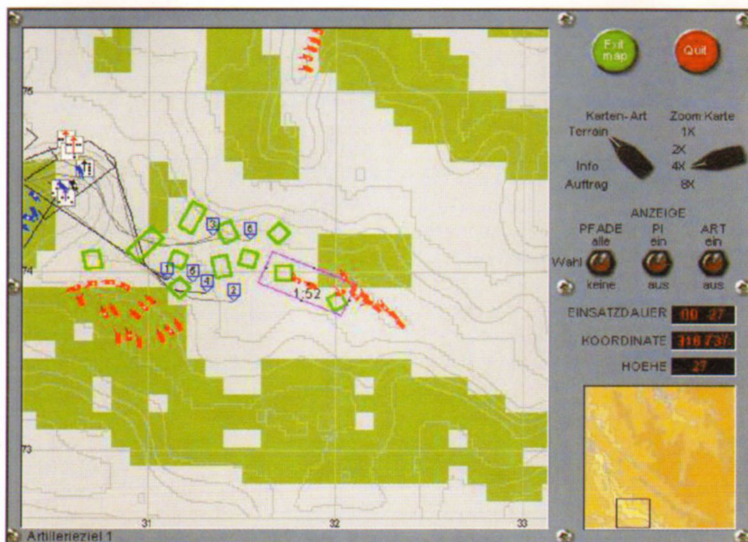
Вот с этим хуже. Больное место игрушки. Steel Beasts — двухмерка. Добротная, красивая, но двухмерка. Естественно, никакого графического ускорения и все остальные «прелести» 2D. Помните, что я вам говорил про «соло одинокого программиста»? Вот в отсутствие трехмерности это одиночество в основном и вылилось.

В игре доступны два неплохих танка: американский M1A1 Abrams и немецкий Leopard 2A4.

Честно говоря, поначалу это дело несколько напрягает. Пальцы сами собой начинают гнуться в положение «веером», голова начинает бычиться в монитор, слова произносятся едко и непечатно. А потом... проходит. Когда начинаете играть.

Когда вы в танке, вам не до любования красотами природы. Ваша окружающая среда — многотонный стальной панцирь. Ваша атмосфера — тонкий букет чада двигателя, кислоты горелого кордита и легкой горечи солярa. Вы жаждете боя. Ваша цель — победа!

Когда несешься на танке, сминая подлесок, хрустя мухоморами в траках, растительность в перископе представляется дрожащей и прыгающей зеленой массой с редкими просветами стволов.



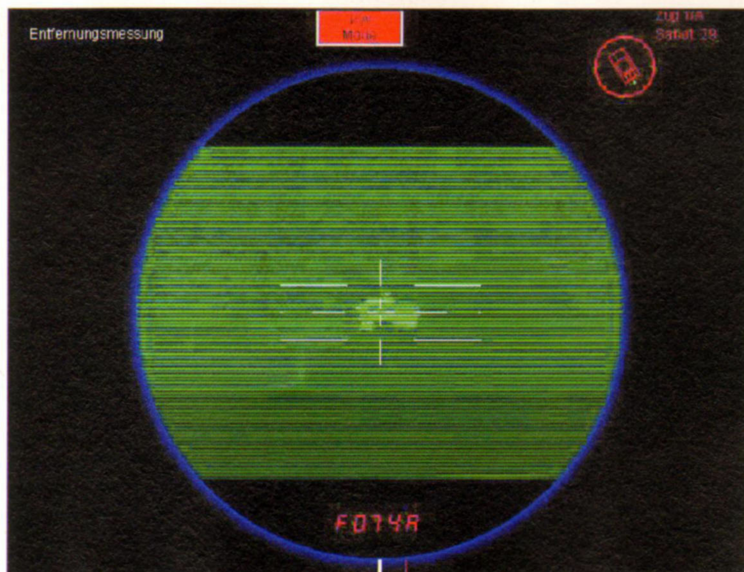


Бортовая карта «леопарда» — одновременно тактический экран. Здесь мы будем планировать выполнение миссии. В бою нам, конечно, все подкорректируют. Редиски всякие.

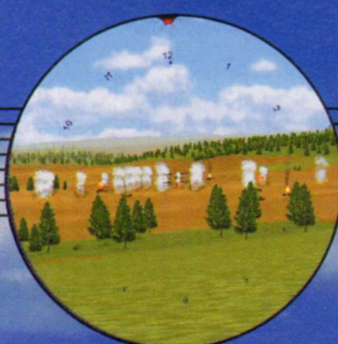
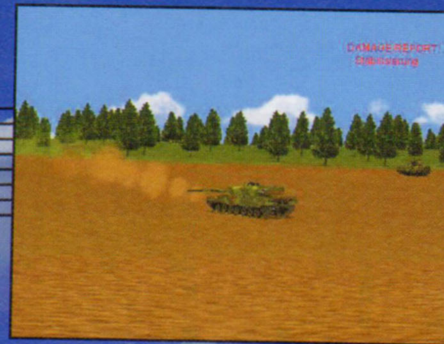
Почему в игрушке должно быть иначе? Мы же не дети, нам правду давай! Вот ее, эту самую правду, мы и получили.

В танке значительно важнее звук. Какой здесь звук!!! Абсолютно настоящий, его специально записывали в реале, чтобы потом оцифровать и в игрушку встроить. Звучит все — ваш танк, он ведь не просто банка на колесах, он ведь по сути, целый симфонический оркестр! Двигатель, двигатель на повышенных, двигатель на пониженных, внутренняя связь, рация, визг электродвигателей башни, привод орудия, стук пулемета, дробный цокот гильз по броне, щелчки компенсатора перед выстрелом, мощный «Вуууффф» вылетающего снаряда... Рапсодия...

Миссии в игре задаются с самого начала. Тут все стандартно — брифинг, в танк и вперед. Все коммуникации — через эфир. Это необходимо крепко запомнить раз и навсегда — иначе можно запросто выброситься из боя, причем неизвестно в какую сторону. Мало того, что самому неприятно, еще и ребят подведешь. Будешь подлец и саботажник. Миссии, как принято, разнообразные — от выслеживания и уничтожения врагов посреди леса до широкомасштабных танковых операций. На войне, как на войне.



А вон он, супостат, под елкой сныкался! Но мы с вами не лыком шиты, у нас ночной прицел имеется. Вот ща мы его запечатлим на память, а потом из нашего дула вылетит птичка. Say che-e-ese....

Когда вы в танке, вам не до любования красотами природы. Ваша окружающая среда — многотонный стальной панцирь.

Игровой процесс

Мягко говоря... потрясает. Это ж сколько в игрушку нужно было вложить мозгов, чтобы ТАК ВСЕ ИГРАЛО!

А играет действительно все. Если и есть игра с идеальным AI, то это Steel Beasts. Танки приданного вам подразделения не топчутся в струе вами отработанных газов и не прут напролом через вашу же пехоту. Они сражаются. В них сидят умные и слаженные в бою экипажи. Сыгранные, одним словом. Враги тоже не чайники, своего не упустят и нарываться на ваши гадости не спешат. А в случае чего так в корму засадят, враз любой геморрой излечат.

Игрушка вовсе не завязана на вас. Если бой — то бой. Там, будь вы хоть трижды генерал, каждый будет убивать и выживать согласно своему разумению, вовсе не вашему. На огромных (200 квадратных километров!!!) пространствах сражения идут своим чередом, хочется вам этого или нет. Вы — юнит, единица, пусть и с громким командным голосом. Я вот один раз попался — есть на «абрамсе», сверху на башне, веселый такой тяжелый пулемет. Вот из него я и решил пострелять по беспомощным пехотинцам противника. Вылез из люка, прицелился, в голове трижды влажно чавкнуло, напрасно старушка ждет сына домой... А не надо было борзеть — передавил бы гусеницами и все дела. Пулемет — для демонстраций трудящихся, в бою от него толку мало. Хотите выжить — принимайте правила игры, не хотите — асталависта бэби, вас извлекут, конечно, из-под обломков, и в последний путь... Оно вам надо?

Интеллект интеллектом, но что же остается игроку? А очень многое! Но лучше один раз увидеть, чем прочитать, поверьте уж на слово. Не буду я всего перечислять, только некоторое. Как классно выцеливать супостатов ночными экранами, как выбирать снаряды в «абрамсе», как управлять автозагрузчиком в «леопарде», как всаживать снаряд за снарядом в яростно плюющие огнем вражеские коробки как горит твой танк, как хрустят раскаленные шестеренки, когда ты, яростно матерясь, вручную доворачиваешь почти уже мертвую башню для того, чтобы победить. И чтобы отомстить за смерть своих товарищей и за свою собственную смерть...

И еще в игре замечательно реализованный мультиплеер. Вы можете собрать экипаж из друзей и играть командой, как настоящие танкисты. Представляете прелесть этого решения? Я уже вижу эту гордость в глазах: «Это — мой экипаж»...

В общем — хватать и играть! Однозначно! MG



Самоходку танк любил, в лес гулять ее водил... Вот и мы так же, отдадим приказ этому Bradley и отправимся в местные посадки на охоту за злобный партизанен.



Двухмерная графика в симуляторе! Где это видано в наши дни?! Но не спешите записывать эту игру в безнадежные лузеры, сбалансированность и реалистичный продуманный gameplay сделали свое дело — перед нами весьма качественный и играбельный продукт.



Барсуков Николай aka Barsick

RAINBOW SIX: COVER OPERATIONS ESSENTIALS

Снова в спину

Наступила осень, разработчики вернулись из отпусков и обнаружили некоторый дефицит наличных средств. Это нормально, люди отдохнули, загорели и поправились, а в наше время **все стоит денег**.

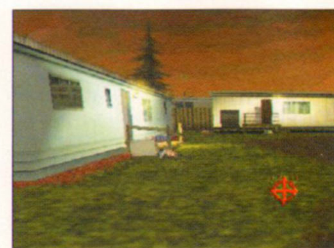
Вернуть потраченное можно несколькими путями, однако если вы делаете компьютерные игры, то самым логичным способом было бы выпустить адд-он к своей последней успешной игре. Не мудрствуя лукаво, именно так и поступили господа из Red Storm. Бешеная популярность Rogue Spear уже послужила однажды поводом к выпуску дополнительных миссий под названием Urban Operations, тогда все отреагировали вполне нормально, хотя и удивились количеству миссий (их было всего 5).

На этот раз фанатам придется выложить свои кровные всего за 3 миссии! Возможно, кого-то не смутит и это, но согласитесь, если так пойдет дальше, скоро все мы будем покупать игры по одной миссии на диске, так ведь дороже, а следовательно, выгоднее разработчикам. Справедливости ради, стоит сказать о том, что при нынешнем уровне популярности сериала (а игра, пожалуй, уже превратилась в сериал), учитывая огромное количество фанатских сайтов в Сети, скорее всего, и это дополнение будет воспринято на «ура!».

Поругавшись немного на создателей дополнения, обратим внимание и на сам продукт. Собственно, игровых миссий на диске действительно всего три, этот вопиющий факт несколько скрашивает наличие шести тренировочных заданий, и, соответственно, карт под них. Таким образом, мы получаем три одиночные миссии при наличии целых девяти карт для многопользовательской игры.

Помимо командного спорта на новых картах можно побегать и одному. Правда, сюжета не будет, бегай и вали все на что прицел дернется (если, конечно, вы не настолько законченный фанат, чтобы отключать автоприцеливание).

Полезная подвижность прицела пригодится при долгих и чрезвычайно опасных передвижениях по джунглям. Это, пожалуй, самая интересная карта. Еще ни разу воины «Радуги» не сражались в подобном окружении. Зеленые береты подошли бы гораздо лучше, однако, видимо, у них отпуск, или их сюда раньше прислали, а потом найти не смогли. Одним словом, деревья,



Паспорт

Rainbow Six: Cover Operations Essentials

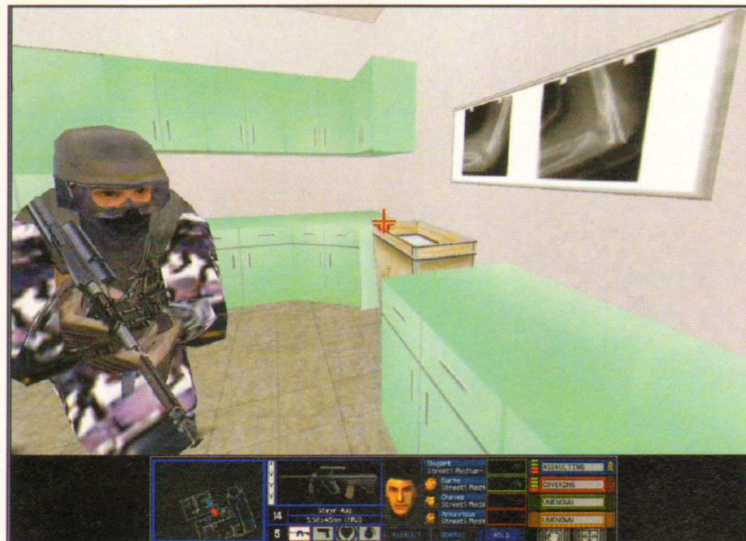
Жанр: тактический симулятор
Разработчик: Red Storm Entertainment
URL www.redstorm.com
Издатель: Red Storm Entertainment
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium-II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3-D ускоритель

пропасти, подвесные мостики — вот какие теперь сцены, знай укрывайся. Обнаружить террориста в этой гуще труднее, чем знаменитую иголку в стоге сена. Сена тут предостаточно, да еще вперемешку с древесиной. Дерзайте.

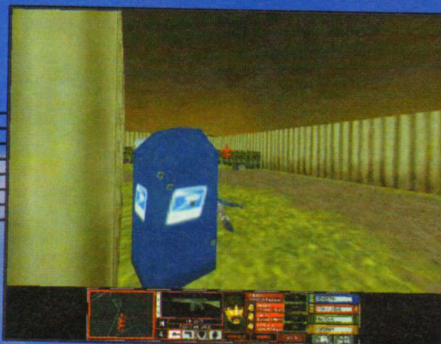
Больница поразила только обилием врагов, остальное на уровне предыдущих частей, ничего оригинального. Плановая зачистка очередного объекта протекает неспешно и размеренно, главное, не делать откровенных глупостей типа выбегания на середину коридора и прочих экшновских приемов.

Полезная подвижность прицела пригодится при долгих и чрезвычайно опасных передвижениях по джунглям.

Оказывается, и в больницах случаются неприятности. Где же рентгенолог? Наверное, за углом лежит. Ладно, пойдем, посмотрим, может, удастся докторам работы прибавить...



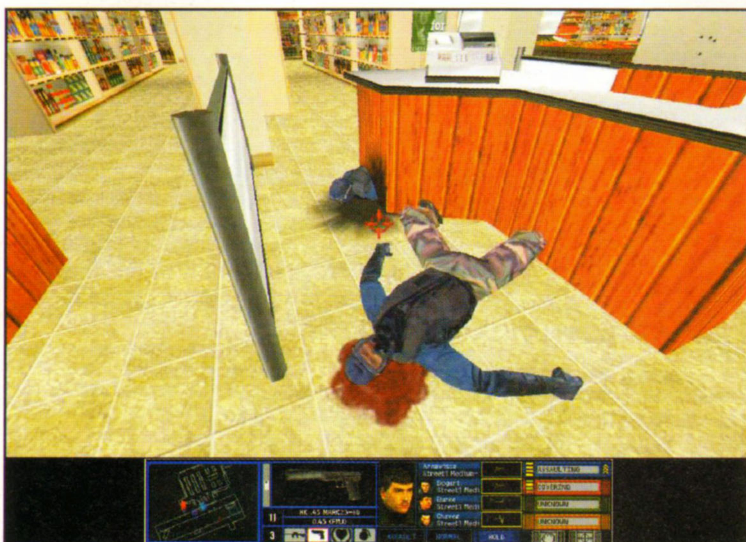






Смотрится все прилично, и рентгенограммы на стенах, и палаты с койками. Больница и в Rainbow Six остается больницей, за что ей большое спасибо.

Нет, небезопасно все-таки ходить в наше время по магазинам. Вон трупов сколько навалено! Интересно, а кто последний? Никого? Ну тогда я первым буду!



Супермаркет интересен обилием значительных открытых для обстрела помещений. Для того чтобы пройти его весь и не потерять ни одного бойца, надо применять своеобразную тактику. Я ее нащупал, но говорить не стану. Если про все три миссии рассказать, то кто в это потом играть будет? Так что пробуйте.

Остальные карты вы без труда пройдете, ничего необычного нет.

Ночная стоянка трейлеров, пожалуй, наиболее классическая из всех карт этого дополнения. Здесь все, как раньше, даже ностальгия за горло берет.

Как и следовало ожидать, графика не претерпела никаких изменений. По-прежнему игра отличается необычайно скромными системными требованиями, за исключением Боливии (тех самых джунглей), тут все начинает безбожно тормозить, впрочем оно и понятно, не рассчитан движок на такой простор, ничего не поделаешь. Хотя если вы счастливый обладатель какого-нибудь «Пентиума 500», то вы и не поймете, почему это движок не рассчитан, надо на минимальной конфигурации такие вещи проверять.

Что касается проработанности игрового окружения, то внимания к конструированию мира уделялось меньше чем раньше. Окружающие предметы не поражают воображение своим количеством, да и прорисовкой особой не отличаются. Создается впечатление сильно упрощенного, фанерного тренажера для курсантов полицейской академии. Зря вы так, товарищи-разработчики, могли и получше постараться, тем более мы уже видели, как вы классно это делаете. Графика, графикой,

Внимания к конструированию мира уделялось меньше чем раньше. Окружающие предметы не поражают воображение своим количеством.





но и о реалистичности стоит подумать.

Основным звуком остается звон чего-то болтающегося типа ключей. Непонятно почему

часами лежать на брюхе, отыскивая слабые места в обороне противника. И мест этих было ну очень немного. Здесь такого нет. Конечно, вы можете

Да, это была настоящая мясорубка, хотя и заняла всего несколько секунд. Здесь всегда так, зазевался — можно выносить. Динамично и опасно, аж волосы под мышками шевелятся.

однако, если вы хотите добавить новое, вам придется установить предыдущие части игры. Такого интересного подхода, пожалуй, еще не было. Самое главное —







авторам так понравилось именно это сопровождение передвижений, тем более, что доподлинно известно — есть специальное правило для всех спецподразделений, гласящее о необходимости тщательного закрепления всего висящего на одежде типа магазинов, гранат, ну и что им там еще выдают для борьбы за мир. Это логично, ведь звук случайно упавшего автоматного рожка может стоить жизни всем заложникам. Так что в этом вопросе явный прокол, причем любовно переносимый во все продолжения с последовательностью параноика.

Мультиплеер представлен все теми же вариантами, что и в остальных частях эпопеи, если вам нравится играть в предыдущие миссии, то девять новых карт могут здорово освежить впечатление. В остальном — ничего нового.

Однопользовательский вариант не отличается ни особой сложностью, ни замороченностью. Помните Urban Operations? Вот это было сложно! Приходилось положить пол-отряда в первом же дверном проеме, однако, если есть опыт предыдущих компаний — такого не произойдет.

Интересная ситуация с оружием. Оно точно такое же, как и в классическом наборе,

Свобода! Природа! Что еще нужно человеку для счастья? Наверное, только врагов побольше, да ствол подлиннее. Хотя не в длине ствола дело и даже не в его калибре. Все дело в умении.



непонятно, зачем вообще надо было так делать?

Несколько прощальных слов. К тому, что написано во вступлении, добавить в общем нечего. Мало всего! Буквально всего! Не только миссий, пусть их, вон в «Городских операциях» тоже всего пять было, а как рубились! До изнеможения. А здесь этого нет и в помине. Если хотите посмотреть на новые текстурки — покупайте, в любом другом случае постарайтесь найти своим средствам лучшее применение. А жаль, что все так получилось, здорово было.... MG



ИТОГО

Rainbow Six из неплохой игры превратился с занудный сериал, причем разработчики явно пытаются заработать на нем столько денег, сколько им представляется возможным. Каждая последующая часть уступает предыдущей не только по интересности, но и по количеству встроенных миссий.

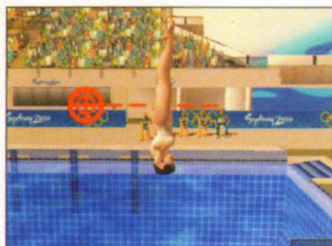


SYDNEY 2000

Барсуков Николай ака Barsick

Быстрее, выше, еще выше...

Удивительный все-таки жанр — спортивные симуляторы! Вы только вдумайтесь в дикое несоответствие происходящего: щуплый, с атрофировавшимися ножками, бледный от недосыпания, с красными от огромного количества кофе глазами геймер сидит месяцами за своим компьютером. И вдруг его посещает жуткое желание быстрее всех бегать, дольше всех плавать, красивее всех нырять с вышки и тому подобное.



Паспорт

Sydney 2000
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Attention to Detail
URL www.eidosinteractive.com
Издатель: Eidos Interactive
Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Одним словом, почувствовать себя в теле перекачанного гормонами профессионального спортсмена (только не рассказывайте мне про то, какие они все чистенькие, профессиональный спорт без гормонов и стимуляторов скончался полвека назад).

И вот этот чахлый, полумертвый маньяк ставит мировые рекорды по гребле штангой, не вставая из-за клавиатуры. Какое-то чудовищное извращение! Однако есть еще в русских селениях фанаты данного жанра, а посему им и посвящается...

Ничто не предвещало беды, и вот вам — в самый разгар золотой осени, когда листва, медленно кружась, уже готовилась лечь в первые лужи, какие-то дядьки из Австралии решили провести летнюю Олимпиаду. И, словно этого мало, заманить туда сборную России. Естественно, отечественный геймер не мог не отреагировать на столь наглый вызов и сел за изучение спортивной жизни самого скучного из всех континентов. Итак, сегодня в меню двенадцать видов спорта, заботливо реализованных господами из Attention to Detail. Вот их полный список:
бег (по плоской поверхности);
бег с препятствиями (вот странные, как будто заборы убрать сложно!);
плавание вольным стилем;
плавание на каяках (не коньяках!);
прыжок в высоту;
тройной прыжок;
прыжок с вышки (в воду без парашюта);
метание копья (с разбега);
метание молота (с места, и не молота вовсе, а шарика на цепочке);
толкание штанги (берегите глаза, ребята!);
стрельба по тарелочкам (летающим);
велогонки (трек, в смысле — по кругу).

Если вы подумали, что сможете вот так запросто выйти на

Беги в магазин за подарком!

с 1 по 30 ноября

предъявите этот купон при покупке компьютера TEEN и вы получите подарок!

FORMOZA®

для наших читателей!

...рки!

Только в ноябре!

...н

FORMOZA®

с 1 по 30 ноября

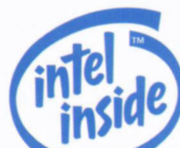


предъявите этот купон при покупке компьютера TEEN station и вы получите подарок!

Беги в магазин за подарком!

Предъявив один из отрывных купонов при покупке компьютера

«TEEN»,
...EN station»,
«TEEN line»



Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

FORMOZA®

с 1 по 30 ноября



предъявите этот купон при покупке компьютера TEEN line и вы получите подарок!

Беги в магазин за подарком!

...е!



олимпийский стадион и удивить всех своей способностью быстро и в нужном порядке нажимать кнопки, то это заблуждение. Как всякий уважающий себя спортсмен не поедет на важные соревнования без предварительной подготовки, так и вам придется изрядно попотеть в тренировочном зале.

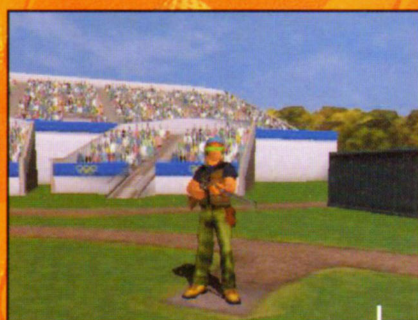


Вот они, все дисциплины, доступные в игре. Выбирай и действуй. Дрессировка питомца, отборочные, Олимпиада — путь воина.

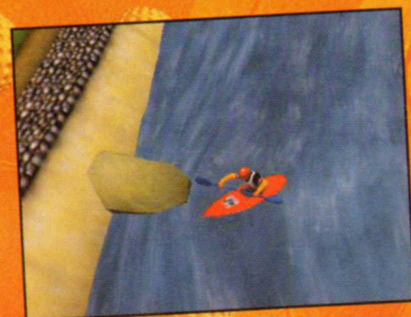
Если вы подумали, что сможете вот так выйти на олимпийский стадион и удивить всех своей способностью быстро и в нужном порядке нажимать кнопки, то это заблуждение.

Это — непременный этап, без него на Олимпиаду просто не пустят.

Выбрав вид спорта, вы приступаете к прокачке необходимых показателей своего спортсмена. Да, ролевые элементы добрались даже сюда. В ходе тренировок вроде жима штанги и прочего улучшаются такие показатели, как реакция, сила различных групп мышц и т. д. Для каждого вида спорта необходимо развивать три основных навыка. Этот процесс протекает не на аренах будущих побед, а в обычнейшем спортзале. Только после того, как вы почувствуете в себе силы (прокачаете своего питомца), вам дадут возможность посоревноваться с противниками. Нет, это еще не Олимпиада, это только отборочные соревнования. В Сидней поедут лишь те, кто подтвердит свою высочайшую квалификацию. К тому времени пальцы у вас уже должны распухнуть и покрыться прочными мозолями.





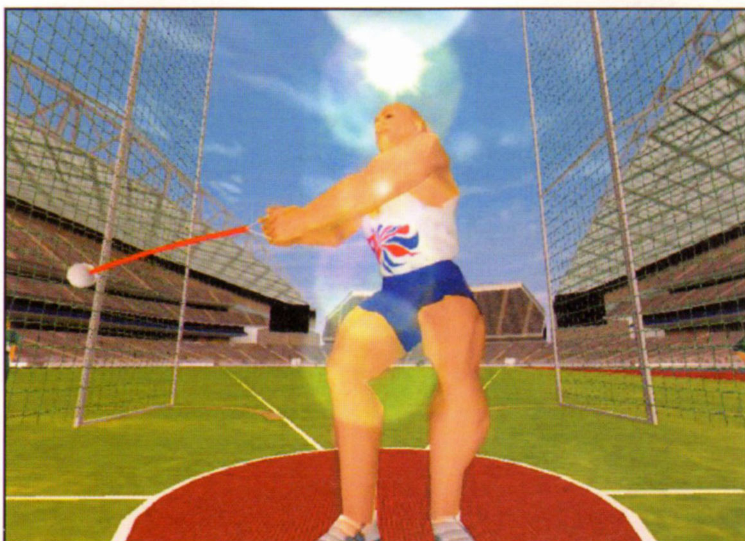


Вот он, сладостный миг, вы одолели все тренажеры и порвали всех неудачников, дорога в Австралию лежит у ваших ног. В путь! Открытие Олимпийских игр — это зрелище, исполненное пафоса. Пронос флагов стран-участниц, поджигание Олимпийского огня и тому подобные атрибуты спортивных мероприятий должны вселить чувство собственного превосходства над толпами виртуальных недоспортсменов, оставшихся на обочине вашей карьеры. Итак, вы на Олимпийских играх 2000 года, в составе национальной сборной вашей страны.

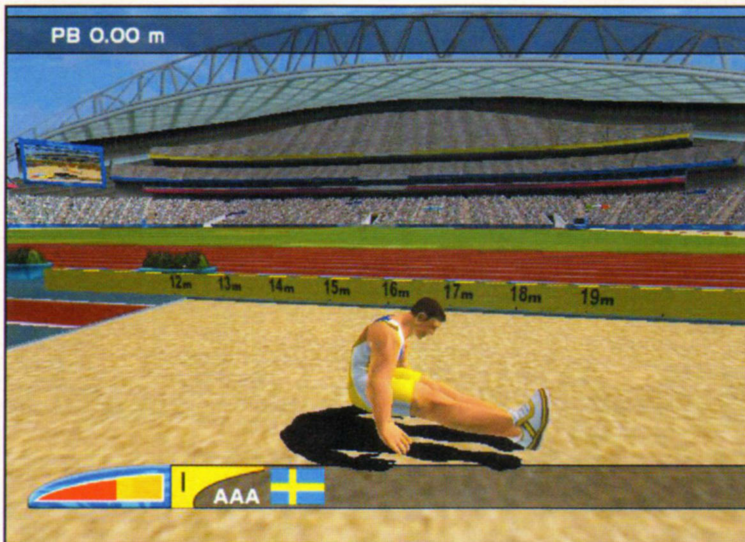
В отличие от подавляющего большинства спортивных игр, ни вы, ни ваши коллеги или оппоненты не носите имена реальных спортсменов. Аббревиатура из трех букв заменяет самые громкие фамилии. Трудно сказать, зачем это было сделано, видимо, на случай экстренных изменений в составе участников. Страны, правда, настоящие, есть и Россия, и все прочие.

Сами игры состоят из нескольких этапов. Строится все по принципу четвертьфинала, полуфинала, ну и собственно финала. Незатейливая схема компенсируется трудностью преодоления. Против вас выставляют далеко не худших спортсменов, так что веселье обеспечено. Тут, правда, появляются опасения за целостность клавиатуры, так как страсти бушуют недетские и возможна истерика, а это обычно заканчивается разбросанными по всей комнате

Просто эпическое полотно! Солнечные блики играют на развитой мускулатуре, молот со свистом рассекает воздух. Пара оборотов, бросок — и ты победитель.



Если вам вопреки всему удалось победить, то облизывать будут по полной программе. Тут и гимн страны, и флаги, и салют, короче — сатисфакция.





Особенно удачные достижения очень эффектно смотрятся во время повтора. Страна восходящего солнца может гордиться своими... прыгуньями(?)... ныряльщицами(?)...

кнопками и воплем умирающего Тарзана.

Несколько слов о приятном: если вам вопреки всему удалось победить, то облизывать будут по вольно сообразительны, поэтому эффект напоминает телевизионную трансляцию. Особых тормозов не отмечалось, правда, на слабых машинах графику, возможно, придется настраивать (читай — кастрировать). Несколько раздражает перегруженность олимпийской символикой, но это субъективное мнение, кому-то, наверно, и понравится. В целом графическая сторона дела на высоте.

Звук тоже вполне приличен. Реалистично звучат трибуны, да и сами спортсмены периодически подают акустические признаки жизни. Апофеозом звукового оформления, без всяких сомнений, является гимн страны победителя. Момент славы реализован на 5.







полной программе. Тут и гимн страны, и флаги, и салют, короче — сатисфакция. Награждение приносит ни с чем не сравнимые ощущения, виртуальную медаль хочется отскрести от поверхности экрана и увенчать ею собственную худосочную грудь. После всех трудов праведных мультика в награду уже не хватает.

Осталась неясной одна вещь: почему пол спортсмена напрямую зависит от вида спорта? Это, по меньшей мере, нереалистично. Прыжки в воду могут выполнять только женщины, а толкать штангу исключительно мужики. Такая своеобразная дискриминация с трудом поддается объяснению. Разве что мужика на вышке просто нарисовать не успели, а женщину со штангой дисквалифицировали за неэстетичность (и поделом!).

Несколько слов о реализации всей этой красоты. Игра выполнена очень грамотно. Полигональный движок прекрасного качества позволяет полностью погрузиться в игровой процесс. Несколько разочаровывают камеры — ими нельзя управлять, однако они сами до-

«Какиэ дэвушки!» Ну прямо Лары Крофт в неглиже. Красавицы готовятся к заплыву на стометровку. Пожелаем им удачи.



Ощущение от игры осталось двойственное. Безусловно красиво, но сложно и местами нудно. Никто не спорит, тренировки — вещь не самая увлекательная, однако можно было бы оживить процесс, это все же игра, а не жизнь. Спасибо, что сами соревнования лишены этой однообразности. Мелкие прелести вроде эмоциональных выходок спортсменов здорово радуют глаз. При удачном подходе, заплыве, забеге ваши подопечные очень естественно выражают свои чувства, возможно, именно этого так не хватает тренировкам. MG



Я ничего не имею против Олимпиады. Я с уважением отношусь к профессиональным спортсменам. Я далек от мысли критиковать Самаранча, или как там его, и Олимпийский комитет в целом. Но, господа: симулятор штанги — это тривиально. Хотя в целом занятно.

Лихой троллейбус

попытка окончания

Николай Панков

«Павел был скрытным человеком, а я не лез в его дела. Сдается мне, как раз сегодня он ехал на какое-то дело, но в чем его суть...
— А знаете что, пожалуй, это можно выяснить! — вдруг осенило Шамана. —Так посмотрим, что по этому поводу написано в «МегаГейме» за прошлый месяц! Прочтя опус под названием «Игра на лихотроне», колдуны зашли в тупик».

...В тот день Павел стоял на мосту и курил трубку, задумчиво глядя на водную гладь. Как обычно, в пасмурный день в его лысоватую голову приходили весьма тревожные мысли о его одинокой жизни и страшном детстве в китайском квартале города Кирова. Вдруг из мрачных воспоминаний его вырвал мелодичный голос: «У вас закурить не найдется?» Павел оглянулся. Около него стояла эффектная блондинка в кирзовых сапогах и не по сезону теплом тулупе. За спиной ее висел громадный рюкзак, из которого торчали провода, уходившие куда-то за меховой воротник. В руках дама держала наперевес огромную совковую лопату, испачканную чем-то красным, а из накрашенных черной помадой губ свисала потухшая беломорина. Павел достал из кармана шорт коробок и опустил глаза, чтобы зажечь спичку. Протягивая огонь блондинке, он вновь посмотрел на ее лицо, но увидел лишь приближающуюся к его носу лопату.

Блондинка, прислонив инструмент к парапету, достала из левого рукава синий провод, к концу которого был припаян гвоздь, а из правого — аналогичное устройство, но с красным проводом. Вбив гвозди в руки распростертого у ее ног тела, девица нажала на огромную красную кнопку, прикрепленную на животе, и завопила истошным визгливым голосом: «Исть контакт!»



Мышцы тела рефлекторно дернулись, и сердце героя навсегда остановилось... Сняв рюкзак с аккумулятором и вынув проводку из-под тулупа, маньячка скинула все это добро в воду, сделала какую-то пометку в дневнике наблюдений и, подхватив лопату, приплясывая, побежала в темную даль городских переулочков. На следующий день в областную газету пришлют анонимную заметку, адресованную рубрике «Сенсация». Статья будет озаглавлена «Смерть от электричества за сто метров от ближайшего провода?» Но пресс-служба милиции данные о нахождении трупа с признаками смерти от электрошока не подтвердит, и заметка не будет опубликована.

Опытный водитель Марко Евграфович Поло вел троллейбус по стандартному маршруту в первый раз после семилетнего перерыва. Семь лет он находился на стационарном лечении в дурдоме. Все это время он тщетно пытался доказать врачам, что он не сумасшедший и вовсе не считает себя Марко Поло, просто его именно так зовут. Дело решил Афанасий Никитин, который сказал, что, будучи в Индии, он этого человека не видел, после чего с Марко сняли диагноз, и он смог восстановиться на прежней работе. В кабине водителя путешественник был не один, рядом сидел шаман и, мерно постукивая в бубен, читал лекцию о скрытых ресурсах человеческого мозга. Глухой голос ведуна эхом отдавался в полупустом салоне.

«Мозг человека обладает страшной силой. Каждый может менять мир вокруг себя, ибо реально только то, во что мы верим. Например, антинаука физика считает невозможной антигравитацию. Но один прогрессивный антифизик уже доказал, что нету вообще никакой гравитации. То есть нету силы тяжести. Ее придумали так называемые ученые, у которых из рук все падает, но им легче поверить в мистическую силу тяжести, чем просто признать, что руки у них кривые. На самом деле людей с детства приучали верить в реальность тех или иных утверждений, так что теперь им очень сложно отвергнуть вдалбливаемые им поколение за поколением ложные псевдонаучные истины. Но ничего невозможного нет — в доказательство Шаман воспарил на десять сантиметров. Надо просто изолировать тот участок мозга, что твердит «этого не может быть» и ВЕРИТЬ. Смотри, Марко, я верю, что вон та машина сделана изо льда (человек вышел из своего «опеля» и хлопнул дверью, после чего удивленно уставился на россыпь льдинок у себя под ногами, которые сразу начали таять под палящими лучами солнца). Я верю, что тот милиционер состоит из сахара. (Что вы делаете, что вы делаете, я же растаю! — завопил служитель порядка, корчась под струями осеннего ливня.) Понимаешь, Марко, главное — верить».

Марко обдумал услышанное. После чего, прокашлявшись, он взял микрофон и произнес в него: «Остановка Китай-Город». С мягким шипением двери троллейбуса раскрылись, и трое пассажиров спрыгнули в скопившиеся у остановки сугробы. В салон поднялся тощий старик с зонтом-тростью. «Следующая — Сенная Площадь», — сказал водитель и поехал дальше.

«Но главная сила мозга вовсе не в этом, — продолжал бубнить Шаман. — Самое замечательно заключается в том, что мозг может и не верить. Например, летит в тебя пуля, а ты не верь! Нету ее! Понима-



ешь? Не обязательно верить, что ее нет, это достаточно сложно, особенно для начинающего ведуна. Но не верить, что она есть, гораздо проще. Вот смотри, видишь, стоит пионер на проезжей части? Не верь в него и езжай прямо. Вот. Вот. Видишь? Вон он стоит сзади троллейбуса и пялится на нас изумленным взглядом. Ты быстро учишься, мой юный джедай. Не верить можно во что угодно. Этим методом даже вполне реально победить смерть. Убьют тебя, не дай Бог, конечно, а ты не верь, что мертв. Тут есть еще одна опасность. Ты не должен ни на секунду сомневаться в том, что ты в это не веришь. Иногда мертвый человек сидит себе в полной уверенности, что жив, даже не подозревая, что есть вероятность того, что он мертв. Но тут случайно в разговоре кто-то из знающих зарождает своими речами в его душе сомнения...»



Внезапно в салоне Павел в корчах сполз под кресло, всхлипнул и затих. Шаман посмотрел на бездыханное тело и тихо произнес: «Адепт Павел не прошел испытания. Иерархи узнают». Джентльмен с тростью кивнул и подошел к усопшему. Вместе с Шаманом они подняли тело и поволокли к дверям. «Сенная Площадь, следующая остановка — улица Комиссара Московского», — сказал водитель, открывая двери. Тело шлепнулось в весенний ручеек, весело бегущий вдоль тратуара. «Хрен с ним, высохнет на солнышке», — подумал водитель. Транспорт поехал дальше.

— Он был вашим учеником? — спросил старик.

— Вообще-то не совсем. Самородок, но очень талантлив. Я дал ему пару уроков, но уже после смерти... Чертовски жаль парня, — ответил Шаман.

— Вы не знаете, не осталось ли у него невыполненных дел? Я придерживаюсь мнения, что душа Ведуна прикована к миру, пока все дела, которые он начал, не будут закончены...

— Хмм. Павел был скрытным человеком, а я не лез в его дела. Сдается мне, как раз сегодня он ехал на какое-то дело, но в чем его суть...

— А знаете что, пожалуй, это можно выяснить! — вдруг осенило Шамана. — Так посмотрим, что по этому поводу написано в «МегаГейме» за прошлый месяц!

Прочтя опус под названием «Игра на лихотроне», колдуны зашли в тупик. Какой-то там рубоп, какие-то «гоп-стопы». Оказалось, что молодой адепт был еще и «Хакером от Бога». Сначала Шаман отказывался далее заниматься этим делом, пока не выяснят, от какого именно Бога, но старый ведун разъяснил ему, что это образное выражение. Намеки на каких-то там студентов-ботаников вообще удивили мудрецов. Особенно же им понравилось утверждение, что «Павел ничем, кроме денег, не рисковал: его подельник не знал сути происходящего и, максимум, чем мог Павлу навредить, — исчезнуть с деньгами или навести на него кого-нибудь». Это же такие мелочи — исчезнуть с деньгами или там навести кого... Так или иначе, из обрывочных сведений было установлено, что раньше он выступал в роли «активного исполнителя», пользуясь его собственной терминологией, а теперь впервые будет «действующим лицом». Поэтому мыслители решили, что люди, с которыми Паша ехал на встречу, не удивятся, если вместо него будет какой-то новый посланник. Роль студента-ботаника решил взять на себя старый колдун, так как якутская внешность Шамана была слишком непривычна для территорий, по которым пролегал маршрут Троллейбуса.

Тем временем водитель уже подруливал к остановке. «Улица Комиссара Московского, следующая остановка — Канищево», — загробным голосом проревел он. На переднюю площадку вошел человек в кожаном плаще и кепке со звездой. Это был сам Комиссар Московский. Он осмотрел Троллейбус, обменялся приветствиями со всеми присутствующими и вышел. За ним забежал упырь, увидел колдунов, прихрюкнул и тоже выбежал. В это время в уже закрывающуюся заднюю дверь вломился мускулистый детина, весь поросший шерстью, и начал внимательно вглядываться в лица присутствующих. При ближайшем рассмотрении оказалось, что пришелец является лишь частично человеком и больше всего похож на представителя семейства кошачих. Каким-то образом выделив из пассажиров нужного, он подошел и опустился на сиденье рядом со стариком.



— Вы от Бюрократа? — спросил он явно с американским акцентом.

— Да, несомненно, я от него. А вы к Бюрократу?

— Я, — мужик мужик явно не оценил шутки, — Я Ралгха. Полковник Ралгха нар Ххалас.

— А меня зовут Гоша, — соврал ведун. — Какие у вас проблемы?

— Как уже сообщил мой лорд, адмирал Гилкарг, мы испытываем определенные проблемы в связи с прорывом сил Земной Конфедерации через сектор Вукар Таг непосредственно к центру нашей империи, планете Килра, находящейся в секторе Килра. Поступили сведения, что на нашу родину сбросят тектоническую бомбу, которая превратит весь мир в руины. Мы нуждаемся в помощи «Бюрократа».

Вдруг взгляд псевдоГоши упал на валяющийся под лавкой компьютер, очевидно, оставленный хакером.

— Сейчас мы посмотрим, что у нас тут есть для вас, — бормотал он, пытаясь включить незнакомое устройство. Пользуясь ведовской интуицией, он быстро нашел директорию под названием 4kilrah и ознакомился с ее содержимым.

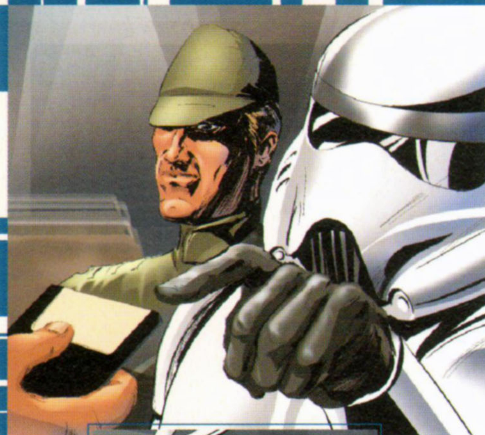
— А, все понятно! Вот вам исполняемый файл, который допишет несколько байтов к базе данных по вооружению. Как правило, попадание нейтронной пушки по кораблю вашего противника снимает одну пятую от его брони, а после установки этого патча она будет снимать одну нулевую. В результате деления на ноль игру станет невозможно пройти, и Кристофер Блеер никогда не запустит свою адскую ракету в зону сейсмической активности на вашей родине.

— Огромное спасибо, — ответил человек-кошка. — Кланы никогда не забудут вашей неоценимой помощи!

К этому времени троллейбус уже подъезжал к окраинам Рязани. «Остановка Канищево, следующая — Площадь Сибиряков-Гвардейцев!» — торжественно произнес водитель. Наследник дома Ххаласа выпрыгнул в теплую летнюю ночь и исчез в ветвях тополей. Еле переставляя ноги, в Троллейбус залез

> ***«Смотри, Марко, я верю, что вон та машина сделана изо льда (человек вышел из своего «опеля» и хлопнул дверью, после чего удивленно уставился на россыпь льдинок у себя под ногами, которые сразу начали таять под палящими лучами солнца)».***





неимоверно толстый парнишка лет двенадцати с школьным рюкзаком. Он плюхнулся на место кондуктора и, ковыряя в носу, принялся с любопытством глядеть в окно. Троллейбус поехал дальше.

— Я все понял! — резко осенило старого колдуна. — Наш адепт торговал разными гнилыми фокусами с персонажами игр! Задумка неплоха, неясно, правда, что он получал взамен...



После этого колдунам пришлось провернуть еще немало подобных операций. Например, сначала они поставили непробиваемые щиты для повстанческого движения из X-Wing vs. Tie Fighter, а потом выдали имперцам cheat-коды для того, чтобы не атаковать корабли противника, а взрывать их дистанционно. Потом им пришлось помочь друидам из Долины Ледяного Ветра. Любителям природы зачем-то понадобилась установка «Град»... Орки договорились о поставках автоматов «калашников» для штурма королевства Азеро, а некоторые персонажи «Звездных войн» захотели пользоваться незадокументированными возможностями, выдавая их за свои джедайские умения. Но самым интересным оказался разговор с малолетним толстяком, который тоже оказался Пашкиным клиентом, так как его заказ был самым оригинальным. Он пришел с распечатанным скриншотом из игры «Люди в Черном» и сказал, что ему не нравится изображенный там афроамериканец. Среди уже выполненных заказов у Павла ничего на эту тему не было, поэтому Шаману пришлось импровизировать, чтобы уравновесить космические силы. К счастью, он вспомнил шедевр одного знакомого художника и, взяв ножницы, привел распечатку в надлежащий вид. Теперь в руках школьника осталось изображение человека-змея, представляющее собой вытянутое хвостом тело и черную голову.

«Я все понял! — резко осенило старого колдуна. — Наш адепт торговал разными гнилыми фокусами с персонажами игр! Задумка неплоха, неясно, правда, что он получал взамен...».



— Что это?! — изумленно спросил молодой человек.

— Это человек-змей! Очень редкая штука. Этот особенно уникален, так как он второй за поколение! Обычно они по одному появляются! — ответил Шаман.

— Аааа.. Ну спасибо, — неуверенно пробормотал толстяк и, открыв дверь, спрыгнул в морозный зимний вечер...

— Ну вот, дела Павла мы решили! — сказал водитель. — Теперь его дух может покинуть этот мир и даже память о его жизни вскоре исчезнет.

— О чьей жизни? — изумленно спросил Шаман.

Старик вдруг задумался, почему Троллейбус стоит, а он не слышал объявления названия остановки. «А почему мы стоим?!» — завопил он дурным голосом. Водитель, доставая из-за спины монтировку, молча указал вперед. На сколько хватало взгляда тянулась заснеженная дорога, пролегающая через чащу дремучего леса. Посреди дороги лежало толстое дерево, на котором, поигрывая лопатой, восседала блондинка в тулупе. Кривая улыбка на ее устах не предвещала ничего хорошего. Двери Троллейбуса открылись, и в первую вошел мрачный Комиссар, за спиной которого маячил какой-то тип с посохом. Они замерли в проходе, явно не собираясь никого выпускать в ближайшее время. В это время через вторую появились еще два человека — по крайней мере, с виду. Впереди шел некто, обладающий абсолютно симметричными чертами лица, одетый в морской мундир. Его тело испускало мягкое сияние, одновременно пугающее и расслабляющее. Вообще, как только он появился, салон наполнился аурой неимоверной силищи. Его спутник тоже был непрост, но на фоне старшего товарища казался каким-то тускловатым. Одна из рук его была вся в пятнах разных оттенков синего. Водитель напрягся и начал снимать перчатки. Старик сел на свое место и сделал вид, что он просто пассажир. Шаман застыл посреди прохода между креслами с компьютером в руках.

— Наконец, — сказал моряк. — Наконец-то мы вычислили нарушителей границ миров. Ваша многолетняя контрабанда оружия в компьютерные игры путем банальнейшего взлома наделала много шума, но теперь мы положим этому конец. Приготовьтесь быть сброшенным за борт, милостивый государь. (Голос моряка звучал громко и как будто с эхом, но слух не резал. Тон его вовсе не был угрожающим — таким голосом учитель может делать замечание случайно ошибшемуся отличнику.)

— Да это не я! Это вообще не мой комп! Это все Павел, — попытался отмазаться Шаман...

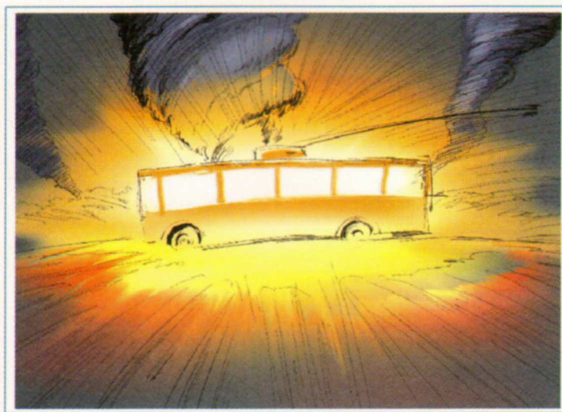
— Бросьте это, Барон. Ваш якутский маскарад жалок. Мы узнали вас с первого взгляда, так что бросим этот диалог. Равновесие нарушили именно вы...

— Ну что же... — черты лица Шамана стали стремительно меняться. — Старпом, вы посмеете бросить вызов Братству?

— Орден Бустилата с Братством не воюет! — встрял Комиссар Московский. — Джавет, мы уходим!

Приверженцы тьмы удалились в глубь леса, медленно, но с достоинством шагая в сторону реки Тунгуски. Тем временем Барон Фридрих стал окончательно похож на себя. Чуть полноватый, как обычно, одетый в безупречно выглаженный камзол и с тростью, навершием которой служил философский камень.

— Это не имеет значения, — сказал Старший Помощник Капитана. — Я все предусмотрел. Хлюпа, проводи нашего гостя.



В дверь вошла тетка с лопатой и дико засмеялась.

— Барон, не сдавайтесь, — завопил водитель и метнул в Старпома монтировку.

Спутник моряка выставил вперед свою посиневшую конечность и перехватил снаряд.

— А, молодой Вильгельм! Очень кстати. Я и это предусмотрел. Макар, свяжи сказочника.

— А предусмотрел ли ты вот это? — поинтересовался старик, резко поднимаясь со своего места. Резко вскинув правую руку, он развел пальцы и сказал тайное слово.

Ударная волна неимоверной силы сбила Синерукого с ног, подхватила и, разбив его головой заднее стекло, вынесла в зимний лес. Старпом, правда, всего лишь покачнулся...

— Архипатриарх?! Будь ты проклят!!! — заорал тот и приготовился создать смерчь из льда и пламени.

Заклинания сыпались в диком темпе с обеих сторон, разрушая все вокруг. Хлюпа за какой-то час постарела лет на двадцать. Заклятья опустошили всю площадь на 2000 квадратных километров вокруг. Лес пригибался к земле, все животные разбегались. Ближайшая река, Подкаменная Тунгуска, вышла из берегов... В конце концов Архипатриарх сбил с орбиты небольшое ядро кометы и ударил им по приверженцам капитанщины, и освободившаяся сила унесла их в иные миры... MG

Это экстравагантное название для сегодняшнего топа пришло мне в голову после посещения одной из любительских выставок начинающих художников. Но речь у нас пойдет не о живописи и не о скульптуре, говорить сегодня будем о дизайне. Точнее, об экстерьере и интерьере зданий в играх. В отличие от рейтинга, посвященному внешнему виду главного персонажа (в одном из прошлых номеров), сегодняшние номинанты не так избалованы вниманием. Постараемся этот недочет исправить, устроив небольшую экскурсию по произведениям виртуального строительства. Оценим и памятники древнего зодчества и хижины дяди Тома, всем этим человеческим обиталищам найдется место в нашем топе. Итак, занавес.

Готические арки и трехногий табурет

Doctor Diesel

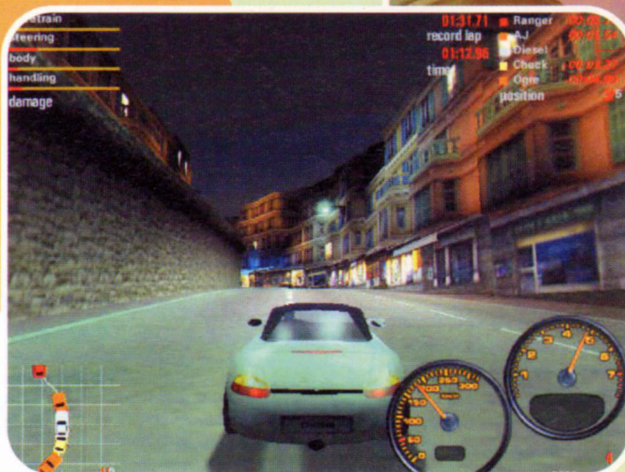
Олимп

Это не первое место, сие гораздо выше, недоступнее и принадлежит богам. В роли бога я номинирую Sims. Без всяких рядом стоящих, чуть ниже находящихся игр, одна, в гордом, царственном одиночестве на золотом троне Олимпа — СИМмулятор Жизни (by Barsick. — *Прим. авт.*). Я не буду рассыпаться в признаниях любви к данной игре, рамки сегодняшнего топа мне этого не позволят, но что касается заданной темы, тут уж я расстараюсь. Те, кто играл или хотя бы видел Sims, знают, что дом и персонаж, в нем живущий, — одно целое.

Ну где еще, скажите вы мне, уделяется столько внимания интерьеру и экстерьеру здания? И в какой еще игре можно быть самому себе архитектором, строителем и дизайнером? Нигде, только в Sims'ах. Стремление расширить площадь жилища, обставить его всем необходимым и обзавестись по возможности всей атрибутикой роскошной жизни — одно из самых главных в игре, уступает оно, пожалуй, лишь некоторым потребностям Сима. Пускай некоторые пижонски воротят нос от, дескать, не соответствующей уровню графики, утверждают, что долго играть в нее не интересно, я отвечу так: это, пожалуй, единственная игра, где можно построить СВОЙ дом. Всякие там цветочки, картины, кофеварки и все по собственному вкусу! Именно для себя, по своему усмотрению и в соответствии со взглядом играющего. Пускай на первых порах маленький, со скудной обстановочкой и дешевыми обоями, зато свой! Не дядями разработчиками построенный и данный по умолчанию, а свою маленькую Бастилию. Главное для геймера что? Правильно, ублажить свои мещанские потребности, только не говорите, что они вам чужды, все равно не поверю. Разве не может умилять



Драйвер. Полиции в «Водиле» столько, что посмотреть на архитектуру зданий можно только не нарушая правил, аккуратно припарковавшись.



NFS. Ночной город, бешеная скорость, а я по сторонам головой верчу... Ну красота! Не могу удержаться, вот разве что столб поможет...

маленькая хибарка, размером с грузовой лифт, холостяцкая келья, построенная своими руками, которой суждено впоследствии стать роскошным особняком? Думаю, никто с этим спорить не будет, и с канонизацией Sims согласны все.

Дом на обочине

Теперь спустимся с небес на землю и увидим, как здесь обстоят дела со смертными творениями рук человеческих. В этой категории рассмотрим и раздадим слоников автосимуляторам, чьи постройки вдоль трасс окажутся наиболее достойными для нашего подиума.

1. Начнем мы с **NFS Porsche Unleashed.** В принципе, если бы не замена роскошных авто на линейку «порш», NFS P.U. мало бы чем отличался от предыдущих High Stakes. Но тем не менее у P.U. есть свое преимущество: имя ему — трасса Industrial zone. Признаться, это была самая трудная для меня трасса. Нет, не потому, что она сама по себе сложна, с NFS я не первый день знаком, а потому, что я постоянно отвлекался на обозрение всяких достопримечательностей архитектурного стиля. Заставить себя просто уставиться на дорогу я был не в силах. Кто видел сталелитейный завод, хотя бы проезжая мимо, тот понимает, о чем я. Согласитесь, какое там к чертовой бабушке управление, когда вокруг тебя брызжет из котлов расплавленный металл, или с грохотом несутся поезда метро! Сия мрачная, индустриальная помпезность зданий не дает всецело отдаться укрощению четырехколесного зверя. Естественно, как результат невнимательности — втык со всего маху в ближайшую стену или поцелуй со столбом, но тут уж ничего не поделаешь, перебороть себя и не



Hidden Evil. Красиво, все блестит, радует глаз и не слишком наворочено. Золотая середина.



Дракула. Глянешь на такой особнячок и сразу понимаешь, что жить там могут только те, кто давно умер.

отвлекаться очень сложно. Нога, то есть рука, сама предательски жмет на акселератор, только для того, чтобы домчаться до следующего здания и самозабвенно опять-таки грохнуть бампером о стену. Вешаем золотую медальку, вручаем лавровый венок и идем дальше.

2. Re-volt

В отличие от серьезного и пафосного NFS умиляет своим сочетанием игрушечных машинок и окружающей обстановки в натуральную величину. Здания не такие правдоподобные, как в NFS'e, огнедышащих заводов там тоже не наблюдается, зато в Re-volt'e, и только в нем, можно себя почувствовать тараканом на колесиках, благодаря правдоподобным габаритам зданий. Экстерьер в «Ре-волте», как бы это выразить... пластмассовый что ли, прям под стать игрушечным, колесным монстрикам. Чисто, как в аптеке. А было бы неплохо, например, добавить в эту идиллию легкого и ненавязчивого постпанка, думаю, было бы круто. Серебряный кругляш вкупе с почетной грамотой участника рейтинга.





3. Driver

Постройки в «Водиле» так же реалистичны, как и в NFS, и все бы хорошо, если бы не невероятное количество лавочек, магазинчиков на один квадратный метр здания. Нет, я, собственно, не хочу сказать, что это как-то мешает вождению или влияет на скорость передвижения. Проверено, не влияет. Просто уж слишком это неправдоподобно и ладно, если бы с этих лавочек толк был, а то ведь просто так, что говорится, до кучи. А так все пристойно, ничего не скажешь, с душой, типичный образчик американского города типа «параллельной» застройки. Не в смысле, что всем в этом городе на все параллельно, а улицы друг другу параллельны. Так что дарим детищу славной конторы GT Interactive бронзовый кубок и значок ГТО.

Квестовые дворцы

Вот, вот где мимо не то что здания, собачей будки не пройдешь просто так. В квесте здание для галочки, чтоб было, ставить не будут. Уж если сподобились, нарисовали господа-разработчики какую-нибудь хоромину — будьте спокойны, всю красоту (если таковая имеется), за время вашего ползанья по комнатам и коридорам, вы успеете изучить досконально. Парадокс — чем красивее, качественнее прорисована обстановка, тем больше ее игнорируют, принимая изыски обстановки как дополнительную заморочь играющему. А ведь грамотно

подобранный антураж — залог успеха для игры данного жанра (уж извините за банальность).

1. Dracula Resurrection
Нетленный, на мой взгляд, образчик добротного квеста на все времена.
Ставить в пример Dracula можно бесконечно, вот и к сегодняшней теме он пришелся как нельзя кстати. Сказать, что здания в игре оригинальны в облике своем (пусть их и не очень много, зато качественно и глаз радует), значит практически ничего не сказать. Взять, к примеру, величественный, с мистической линией архитектуры замок графа Дракулы, при одном только взгляде на это «милое» жилище пробегает холодок по телу. Каменное, монументальное зло. Не стоит искать здесь буйства ярких красок и обилие света в комнатах. Глянешь и становится ясно, что жить в этом замке могут только те, кто давно умер, причем не своей смертью. А это ведь, хочу напомнить, всего лишь квест! Дизайнерам, которые трудились над внутренним двором замка Дракулы, наверное в детстве сильно повредил психику одноименный фильм Брема Стокера, или они на короткой ноге с темными силами, одно из двух. Остальные здания в игре неповторимы как в экстерьере, так и в интерьере. Гостиница, не смотря на свою положительную роль в квесте, — в ночном исполнении тот еще дом с приведениями. Солидная такая маргинальность, дающая в нашем топе сему квесту право занять верхнюю ступень пьедестала.



2. Hidden Evil
Не будем сейчас заново пускаться в поиски сюжетной линии игры. Это будет, может быть, следующей темой рейтингов. Оставим прочие огрехи «Заныканного Зла» на совести разработчиков. Нас интересуют дома в игре, вот на них и посмотрим. Знаете, что мне напомнила эта игра? Старенький, отечественный фильм «Гостья из будущего», ну прям ностальгия по первым детским впечатлениям от фантастики. Все такое блестявое, театральное и футуристичное. Немножко претензии на новое слово в строительстве, в году эдак n-дцатом и в то же время легкое сходство с изображениями построек в комиксах годов. Второе место, заслуженное по праву на этом подиуме (боюсь остальные рейтинги, в которых может фигурировать «Заныканное Зло», будут далеки от гуманности).

3. Gabriel Knight 3
Все бы ладненько, все бы хорошо, серия заслуженно эпохальная. Геймплеем не обижена и все, что необходимо иметь достойной игре, имеется. Чего, спросите, она тогда на третьем и почетном месте оказалась? Охотно поясню. Вот проходите вы мимо какой-нибудь башни или дворца по своим сугубо личным делам и ничего особенного такого не замечаете. Для того чтобы заметить, надо остановиться перед зданием, лучше выбрать домик побольше габаритами. Ничего в глаза не бросается? Отойдите чуток, чтобы видеть весь фасад целиком. Теперь заметили? Вот, именно это я имел в виду — не здание, а мозаика. А как хитро замаскировано! Кусок — стена, кусок — парапет, кусочек угловой окантовки. Конструктор Lego, да и только. За своеобразную оригинальность строительной бригаде разработчиков презентуем знаменитый детский конструктор Красной площади в натуральную величину.



G.K.3. Вот вроде солидная, массивная башня, будто бы все пристойно,.. но если приглядеться, появится ощущение, что это конструктор.

Здания с большой буквы

В этом разделе у нас будет самое вкусное из разряда глобально, красиво и оригинально. Признаться, здесь деление по местам на подиуме чисто номинальное и с полной уверенностью в занимаемом положении, могу поручиться только за Omicron, он на самом деле покруче всех будет (и не только в рамках нашего архитектурного подиума, он вообще немыслимо крут...).

1. Omicron. The Nomad Soul
Что тут можно сказать, кто эту игру не видел, вряд ли поймет, что такое «тотальная застройка». Чтобы понять, оценить зодчество всей архитектуры, не достаточно просто сыграть или ее увидеть, в ней надо пожить. Жить среди огромного мира, с огромными городами и не менее впечатляющими зданиями, про все остальное распространятся не буду, а то места для других претендентов не останется. Нигде, ни в одной игре, какого бы жанра она ни была, я еще не встречал такой «живой» реализации будущего и внеземного. Города в Omicron'е уникальны по своему строению и видам зданий, практически в любое из них можно зайти, и внутренняя обстановка, поверьте, вас не разочарует. Монументальные храмы и мрачные глыбы жилых домов мегаполиса с весьма оригинальными парадными, оружейные лавки и аптеки... А бар с Девидом Боуи? Это ж вообще не



имеет аналогов в игровой индустрии! Под рев фанфар, рукоплескание ликующей толпы возводим под белы рученьки The Nomad Soul на вершину постамента и любуемся, стоя поодаль.

2. Urban Chaos

Помнится мне, я как-то говорил, что, дескать, придет ли то время, когда Urban Chaos займет одну из подиумных ступеней в каком-нибудь рейтинге. И вот как в воду глядел — пожалста, второе место в тройке не последних игр. Криминальные районы гетто в Нью-Йорке с дешевыми гостиницами, домами, населенными людом, живущим на пособие по безработице, — возникает желание проверить наличность в карманах, чтобы окончательно не впасть в состояние крайности. Обстановка неблагополучного района с обшарпанными домами, замусоренными подворотнями и закопченными окнами. (Что-то меня в глухую мрачность потянуло, к чему бы это?) А не находите, что именно чернокожая D'arsi как нельзя кстати подходит к антуражу каменного мешка мегаполиса? Думаю, среди подворотен районов Нью-Йорка на фоне серо-черного цементного квартала какая-нибудь Лара Крофт смотрелась бы по крайней мере смешно.

3. Rogue Spear. Urban Operations

Не удивляйтесь, симулятор полиции не затесался случайно, я его сам сюда поставил. Так уж получилось, что последний раздел оказался намешан из разных жанров, но зато полностью отвечает всем требованиям сегодняшнего рейтинга. А что касается R.S.\U.O., то могу сказать следующее — это, конечно, не «Омикрон», но внимания однозначно заслуживает, само название говорит за себя. Разборки в городе, а в городе что? Правильно, в городе есть дома. Вроде бы от своих игровых собратьев они мало чем отличаются в стилистическом плане, но есть у построек в R.S\U.O. своя особенность — их боишься. И нечего криво ухмыляться! Чувство опасности не чуждо даже бравым парням спецназа, не боятся только дураки, а они долго не живут. Любая безобидная хибарка в этой игре может скрывать за своими стенами злобного, небритого дядьку, с АКМом в руках и большим желанием понаделать в служивом сквозных дырок. Чего уж говорить о многоэтажных зданиях! Я в них вообще без предварительной разведки гранатой стараюсь не заходить, правда, при этом иногда портятся заложники, но это уже их проблемы. Коварство сплошное, а не дома. Но все-таки за обеспечение играющего регулярными вливаниями адреналина прибиваем бронзовую табличку на стену одного из зданий.



Urban Chaos. Чернокожая девушка посреди ночного захолустного района, где в подворотнях полно шпаны. Классика.







Комментарии ведущего домостроителя и зданиеведа

Слоны, медали и почетные грамоты розданы, победители во всю отмечают радостное событие, отечески утешая проигравших, а мы можем спокойно подвести итоги рейтинга. Итак, а стоило ли вообще затевать сегодняшний топ с такой весьма специфической темой? Отвечаю: «Да, однозначно, стоило». Позвольте я задам вопрос: «Вам не все равно, в каком доме вы живете? Нет? А как выглядит ваша комната вам тоже не параллельно?». То-то же! Ну а почему бы тогда не задуматься, в каких условиях проживают виртуальные братья наши меньшие? Как у них обстоит дело с жилплощадью, сколько человек на метр квадратный приходится, все ли в порядке с коммунальными услугами, не течет ли крыша? Ведь кроме геймера поинтересоваться этим моментом в жизни наших подопечных просто некому. Пусть зачастую изменить существующие параметры мы не в силах (это божий промысел — сиречь разработчиков), но проявить минимальное внимание, я думаю, все-таки стоит. Хоть и называется рейтинг «бестолковым», на мой взгляд, функцию он выполняет весьма полезную — уделяет внимание тем моментам игровой жизни, о которых некоторые геймеры даже и не подозревали. А вы говорите стоит или нет, при такой важной стороне вопроса. За сим позвольте откланяться, в следующий раз мы обсудим еще один момент из жизни игрового населения не менее важный, чем жилищный вопрос. MG

Однажды, во время своей всемирно известной одиссеи из Помпей в Японию, великий русский путешественник Афанасий Никитин (про которого подробнее читайте в рубрике «Мои виртуальные похождения») заметил своему старинному приятелю, а попутно шкиперу, Ивану Евграфовичу Шиловоротову: «Велика и бесповоротна река Енисей. Несут ее воды издалека, бревна плывут прямо в океан! Это же сила какая, не могу просто устоять!» С этими словами Никитин упал за борт и там сгинул; так закончилась жизнь славного путешественника.

Вас, читатели, участь Афанасия не ждет. Вы твердо сидите на своих стульях, и ничем вас не удивишь. Потому что смелые и правильные проходимцы MegaGame все вам расскажут, как и где. Выучены они в специальной школе. Эту школу еще в XVI веке организовал на старости лет тот самый Иван Евграфович, и первым ее выпускником, как вы уже догадались, был Юрий Гагарин. Крепко стоять на ногах и никогда не думать сгоряча — вот девиз Школы Проходимцев им. Шиловоротова. Диплом школы — дорога в долгую и счастливую жизнь, пусть на дне морском, пусть на станции «Мир»!

Посему ознакомляйтесь же скорее с солюшнами! Быстрее! Еще быстрее! Вон они, завлекательно топорщатся справа! Там вон ---->

CHEATS

СТР. 141–160

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

Помпеи



Shogun: Total War



Одиссея



Идет война народная

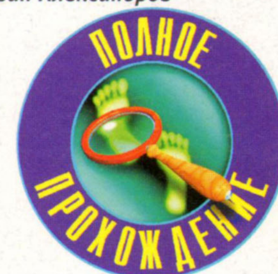
Помощь тем, кто пока шугается

Наступил пятый месяц, время править Миром!

Акети Мицухидэ

Вступление, затягивающееся и поучающее.
Вот и еще одна историческая мегастратегия появилась на рынке.
Как и все игры последнего времени, она суперриалтаймовая, варгеймовая, трехмерно-двухмерная, офигительно реалистическая, исторически достоверненькая, всем и каждому рекомендуемая... но, что-то меня колет, бекспейс зажать уговаривает, стыдно становится для «Сегуна» такие вот эпитеты подбирать. Красивая игра, изысканная и тонкая, классическая по содержанию, добротная игра. Над ней и посидеть не совестно, на сложном уровне в особенности, прочувствовать одним словом.

Иван Александров



Интересна-то она тем, что играть в нее, надо играя, в противном случае слишком быстро она наскучит.

То есть двигать фигурки по полю и мультики смотреть — через полчаса надоест, а вот армии по провинциям вести, убийства подготавливать, шпионов вражеских ловить — совсем другое занятие, увлекательное. Тут возникает такое чувство, как у приставочных ветеранов, комментирующих восьмибитный хоккей, озвучивающих файтинги таким отборным матом, которого и в уличной потасовке не услышишь! У них ведь после матча футбольного пот градом льет, ноги подкашиваются, как будто сами по полю бегали... А все потому, что игра в естество, в самую жизнь входит. Безраздельно.



Так вот, нам с них пример брать надо, а то ведь заелись графикой красивой, сюжетиком разветвленным, хоть в кино не ходи, хоть книжек не читай! А разработчики ведь на поводу идут, дрянь всякую морозят. У меня, я как сейчас помню, чуть сердце не разорвало, когда «Принца» в последние три секунды пройти успел. Всего трясло, и брата, который сзади стоял, на монитор смотрел, тоже трясло. АДРЕНАЛИН!!! А кого от Кваки третьей трясет? Кого спрашиваю? А вот Nethack — совсем ведь графикой трудно назвать, а как интересно с монстрами-буковками сражаться. Сюжета — нет, графика — посредственная, а как тащит.

Сержантские советы

Для тех, у кого Shogun не идет.
Раздобудьте на каких-нибудь сборниках вроде «Лучшие отстойные игры», игру Centurion: The Defender of Rome, — это прямой предок Shogun'а образца 1992 года. Хотя там нет самураев и большой политики, зато есть бои гладиаторов в стиле StreetFighter'а, а также гонки на колесницах. Последнее особенно важно, так как нигде больше вы в таком виде спорта не поучаствуете.
А в остальном точная копия.

А как это с Сегуном связано? А так это связано, что не хочется игру хорошую гробить. Вижу я в ней правильный подход и научить играть вас пробую, в который раз.

На этом, собственно, можно было бы и закончить сольюшн, но тогда его в мусорку поместят.

А теперь нудное разжевывание всего, что я тут напроходил, наворовал, наподсматривал. В общем, текст рассчитывался «для детей дошкольного и младше школьного возраста, но авторы надеются, что книга (читай статья) понравится и взрослому читателю».



В соответствии с традициями жанра исторической стратегии Сегун разделяется на стратегическую, походовую часть, и рилтаймовую тактическую, а ля Вархаммер, бла бла бла.

Походовая система состоит в том, что ход занимает отрезок времени в один сезон. Раз в год (для идиотов: раз в четыре хода) осенью подвластные вам провинции платят дань. Так как

Паспорт

Shogun: Total War

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Creative Assembly
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com



Советы

Яри Асигару

Yari Ashigaru	
100 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	-1
Фактор защиты	-1
Броня	2
Бонус морали	-4
Скорость шага	7
Скорость бега	12

Дайме всегда требовалось большое количество отрядов, и самый простой способ приобретать их — рекрутировать местных крестьян. Хотя они имеют плохое оружие и броню, крестьяне настолько дешевы, что вы можете легко создавать большое количество этих войск. Они могут использоваться, чтобы отводить вражеский огонь на себя, исчерпывая запас стрел у вражеских лучников. С их длинными копьями они эффективны против слабых отрядов конницы, но имеют низкую мораль и легко бегут с поля битвы. Отсутствие дисциплины воздействует на другие полки в вашей армии, так что лучше держать их в задней части ваших формирований.

Яри Самураи

Yari Samurai	
200 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	0
Фактор защиты	2
Броня	3
Бонус морали	2
Скорость шага	6
Скорость бега	10

Яри Самураи станут ядром вашей армии. Они жестоки в бою, хорошо защищены и превосходно сопротивляются коннице. Хорошая броня позволяет им не обращать большого внимания на огонь вражеских лучников. Яри самураи универсальные воины, способные противостоять любому врагу.

Но-Дачи Самураи

No-Dachi Samurai	
400 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	5
Фактор защиты	-2
Броня	1
Бонус морали	8
Скорость шага	7
Скорость бега	12

Но-Дачи — это длинный и тяжелый двуручный меч. Самураи, вооруженные Но-Дачи, прекрасно сражаются в нападении, но плохо сопротивляются атакам врага, вследствие того, что меч был предназначен для рубки, а не для

плата дани, впрочем, как и все денежные операции, в соответствии с исторической действительностью производится рисом, то засухи, землетрясения и тайфуны, сильно влияют на бюджет, особенно в начале игры, когда доход очень мал. Бороться с этим можно (нужно ли?) прозаическим, получитерским приемом Save'n'Load, это уж вам решать.

Япония разделена на шестьдесят восемь провинций. Перечислять их, на мой взгляд, не обязательно, так как названия и без того обозначены на карте. Каждая провинция отличается ландшафтом, наличием месторождений цветных металлов или железа, а также уровнем сельского хозяйства. В провинциях, где имеются месторождения золота, серебра или меди, можно построить рудники, получая ежегодный доход с добычи металла. В регионах, богатых железным песком, возможно строительство арсенала, речь о котором пойдет в разделе зданий.

Некоторые провинции «специализируются» на производстве какого-то одного рода войск. Это означает, что созданные в них части будут сразу же получать бонус в славе.

Так, провинция Синано знаменита своей кавалерией, Татоми — лучниками, провинция Ига — своими ниндзя и так далее.





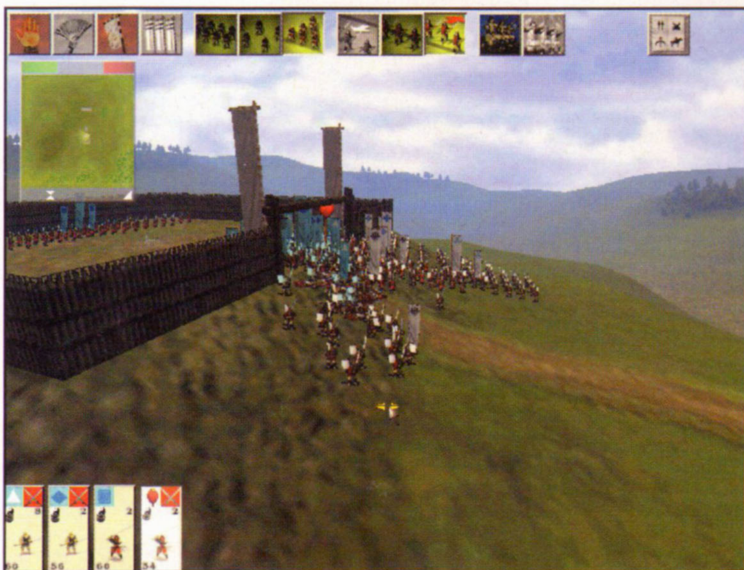
Яри Асигару не смогут дать достойный отпор самурайской коннице, но задержать ее на некоторое время вполне способны.

Стратегия

Игра, Сегун, хороша именно тем, что прохождение ее не базируется на тактических миссиях, в довесок к которым предлагаются элементы стратегии. Наоборот, обе части: и стратегическая, и тактическая равноценны. Правда, стратегическая немножко равноценней. На мой взгляд.

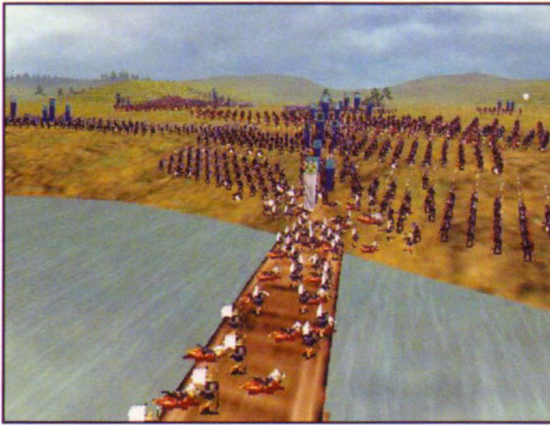
В начале игры вам предлагается выбрать сторону одного из семи кланов, борющихся за контроль над Японией. Каждый из них имеет свою особую специфику и место расположения. Здесь каждый выбирает то, что ближе сердцу: нинзютцу клана Ода, воинов, монахов и так далее. Перечислять все не так уж и важно, поскольку если вы журнал читаете, то и на мониторе буковки разберете.

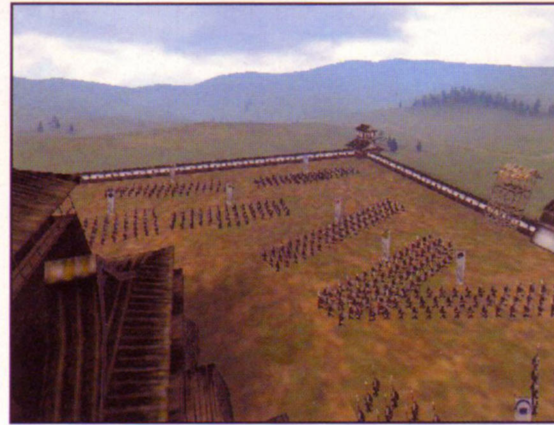
Дам один полезный совет. На первых порах лучше выбрать клан, территориально единый. Защищаться от превосходящих по силе противников проще будет на одном большом куске родины, собирая армии в кулак и размалывая вооруженные силы слабых дайме.



Первым делом надо захватывать как можно больше провинций, расширяя уже на первых шагах контролируемую территорию. Если этого не сделать в первые годы, пытаясь сколотить гигантскую армию (довольно частое заблуждение), то противники закрепятся на рубежах, замков понастроят со стенами высокими и гарнизонами немереными, и бороться с ними, получая доходы по одной — две тысячи коку риса в год не представляется возможным. Держать войска в центральных провинциях не имеет никакого смысла. Конечно, население может взбунтоваться, но преданность граждан контролируется, а в критическом случае просто направляется в область небольшой отряд в большинстве случаев этого будет достаточно.

В то время как слабых и неокрепших противников нужно быстрее уничтожать, то с сильным врагом имеет смысл заключить перемирие, послав к нему своего эмиссара. Союз, безусловно, в скором времени распадется, но время будет выиграно. И вот





тогда полетят клочки по закоулочкам!!!

С первых дней вашего правления необходимо начать строительство в провинциях, получая доступ к новым войскам и возможностям. Тренировкой войск нельзя пренебрегать, но увлекаться в то же время не стоит: может оказаться, что казна ваша в один прекрасный день опустеет, а гигантская армия будет состоять из слабых, плохо вооруженных частей, бегущих при виде противника.

Не пренебрегайте развитием сельского хозяйства в плодородных провинциях, так как затраты на милиорацию и организацию труда всегда окупаются. Также посоветую строить рудники: хотя они и дороги, но прибыль с них огромная, особенно если построить комплекс шахт.

Наблюдательные башни и пограничные форты позволяют наблюдать обстановку в соседней провинции и загодя приготовиться к приближающейся опасности.

Замки стройте преимущественно на границах. Если враг вторгнется на вашу территорию, то у вас будет возможность укрыть отряды за высокими стенами, а потом пробить осаду подоспевшими войсками из соседних провинций. Правда, враг может пойти на штурм, но тут уж ничего не поделаешь. Оборону держать — не сложное дело, в отличие от штурма.

Наряду с пограничными укреплениями, стройте большие развитые замки-города. В них производите все возможные апгрейды, усиливающие ваши силы. Строить такие центры лучше всего в провинциях, имеющих месторождения железа, что делает возможным строительство арсенала (Armory).

Арсенал позволяет делать крепкую броню, способную противостоять даже пулям, что, поверьте мне, немаловажно.

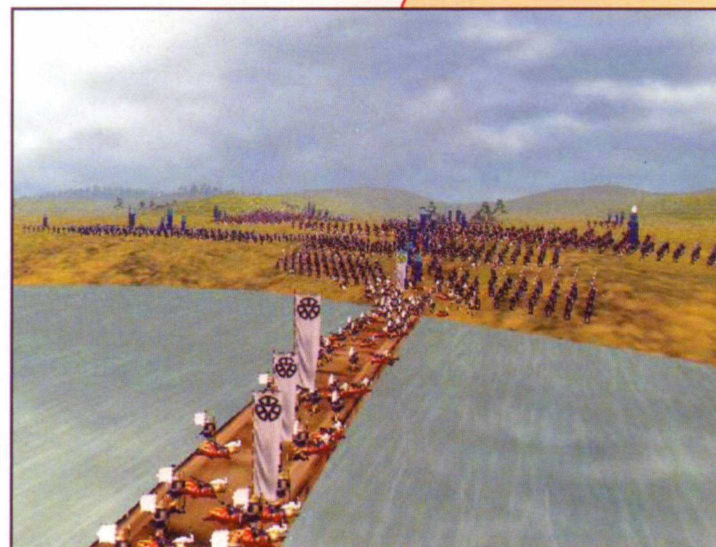
Порты строятся в морских провинциях. В начале игры они не несут фактически никакой роли, кроме как сдача торговых налогов. Зато когда границы вашего клана будут простираться по всей Японии, переброска войск за счет портов будет намного удобнее. Так как в игре не предусмотрены морские юниты и сражения, то дислокация войск из порта в порт совершается за один ход. Также к портам будут приставать корабли европейцев.

Дипломатия играет в «Сегуне» не последнюю роль. С помощью своих эмиссаров (самураев, обученных правилам дипломатического этикета) вы можете заключать альянсы с влиятельными дайме. Еще их миссией является шпионаж. Имея во вражеской провинции своего эмиссара, вы знаете точное количество и состав вражеских войск. Пока вам не доступны синоби — профессиональные шпионы и провокаторы, это отличный поставщик информации. С ростом опыта эмиссар сможет заключить более выгодный договор. Иногда эмиссаров обезглавливают и присылают вам только голову посла... на дощечке.

Ниндзя

Построив Ниндзя Ясику — Дом Ниндзя, вы получаете легендарных воинов средневековой Японии — ниндзя. Воины-тени выступают в «Сегуне» только как стратегические юниты. А жаль, ведь на поле боя, особенно при осаде замков, они бы очень пригодились.

Оставаясь незаметными для противника, ниндзя проводят разведку во враждебных провинциях как и эмиссары. Находясь на своей территории, занимаются контрразведкой, вылавливая вражеских ниндзей. Но главной их профессией являются тайные убийства. К примеру, можно приказать воину ночи убить эмиссара, направляющегося к соседскому дайме с просьбой заключения альянса. Хлоп — и нет альянса, значит и проблемы войны на два фронта нет. Другой метод использования ниндзя — уничтожение генералов противника перед битвой. Вообще, перед вторжением в любую провинцию надо отправить туда агентов, которые



Штурм мостов — неблагодарное дело. В любом случае вы теряете кучу народа. Самое странное во всем этом, что реки всегда шириной максимум в десять метров, а переправиться вброд или переплыть их невозможно. Впрочем невозможно и сжечь мосты.

Советы

фехтования. Носили они легкую броню. Но-Дачи несравненны в рукопашном бою, неся повсюду смерть, врубаясь в ряды врага, но умирают часто настигнутые стрелами и пулями. Использовать их эффективнее можно в тесном взаимодействии с Яри Самураями, которые смогут отвлечь огонь на себя, а также держать при необходимости оборону. Перебрасывайте Но-Дачи по полю брани именно в те места, где ваши войска не в состоянии прорвать брешь в рядах врага.

Monk Warriors

Монахи Воина	
500 коку	**— 1 сезон**
Фактор нападения	**5**
Фактор защиты	**2**
Броня	**1**
Бонус морали	**8**
Скорость шага	**7**
Скорость бега	**12**

Когда-то император Японии сказал: «Хотя я и правитель Японии, есть три вещи, которые не подвласны мне: стремнины реки Камо, выпадение игральных костей и монахи с гор!». Фанатичность вкупе с легендарными боевыми искусствами делает этот род войск сильнейшим во всей игре. Их высокая мораль не позволяет им бежать с поля боя, даже если сохеи (воины-монахи) несут тяжелые потери, или отряд столкнулся с превосходящими силами противника. Поскольку они не имеют никакой брони, вы не должны оставлять их без прикрытия тяжеловооруженных частей.

Нагината

Naginata	
400 Koku	**— 1 сезон**
Фактор Нападения	**0**
Фактор Защиты	**6**
Броня	**1**
Бонус морали	**0**
Скорость шага	**6**
Скорость бега	**10**

Нагината — великолепные тяжеловооруженные воины. С мощнейшей защитой они могут противостоять даже залпам из огнестрельного оружия. Тяжелая пехота, вооруженная алебардами, прекрасно подходят для нападения на мосты и взятия замков, а также совершенна в защите. Стоя перед вашей армией в свободном формировании, нагинаты могут поглощать весь вражеский огонь с минимальными потерями для себя.

Советы

Samurai Archers

Лучники Самураи	
300 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	0
Фактор защиты	0
Броня	1
Бонус морали	0
Скорость шага	6
Скорость бега	10

Лучники — необходимая часть любой армии. В первую очередь они предназначены, чтобы частично уничтожать врага и разбивать его строй прежде, чем он вступит в рукопашную. Лучники не нуждаются в прямой линии прицела (как солдаты вооруженные огнестрельным оружием), что позволяет им воевать на холмистой местности. Они уязвимы для конницы, так что всегда держите Яри Самураев позади лучников, для предупреждения такой опасности. Помните, что запас стрел в колчанах не безграничен, но когда стрелы кончились, стрелки еще не бесполезны. Они вполне способны бить Яри Асигару в рукопашной и выдерживать атаки Яри Самураев.

Аркебузеры

Arquebusiers	
300 Koku	— 1 сезон
Фактор нападения	-6
Фактор защиты	-3
Броня	2
Бонус морали	-4
Скорость шага	7
Скорость бега	12

Огнестрельное оружие, полученное японцами от португальцев, было примитивно, что и отражено в игре. Асигару, вооруженные аркебузами, не могут использоваться во время дождя — порох отсыревает. Чтобы использовать их эффективно, необходимо построить большой отряд в три ряда (что позволяет сократить время между залпами, за счет мощности самих залпов) и начинать огонь только на близком расстоянии, с которого они могут бить без промаха, кося подступающие отряды. Пули пробивают броню намного лучше стрел, но вот времени на перезарядку необходимо намного больше.

Musketeers

Мушкетеры	
400 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	-6
Фактор защиты	-3
Броня	2
Бонус морали	-4
Скорость шага	7
Скорость бега	12

сообщат о количестве и составе вражеских армий, дислоцированных в районе. Для этого и требуются ниндзя. Закончив разведку, перед самым началом боевых действий ниндзя или несколько ниндзей выбирают наиболее продвинутых генералов, прославившихся своими победами. Если их удается уничтожить (шанс на успех показан в окошке перед нападением), то на их место встают малоопытные полководцы, а все бонусы, получаемые войском за счет опыта генерала сгорают. В принципе опытный ниндзя при огромной удаче может убить самого дайме, что в случае отсутствия наследников приведет к распаду клана. Правда, лидеры кланов великолепно защищены, что делает такие попытки почти невыполнимыми.

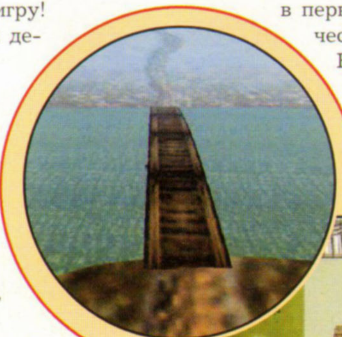


Синоби

Профессиональные шпионы, синоби, в отличие от ниндзя не занимаются убийствами. Сбор информации на улицах и в опиумных притонах, провокации, поднятие недовольства среди крестьян, контрразведка и выявление недовольных среди своих — профессия этих разведчиков. Советую применять синоби в качестве сил внутренней безопасности, а так-же как подготовителей восстаний во вражеских провинциях с низким уровнем преданности.

Легендарная Гейша

Единственная представительница слабого пола за всю игру! Разработчики, следуя девизу: «У нас секса нет!», сделали из хрупкой прелестницы просто зверюгу!



Единственное на что гейша способна, так это на жуткие убийства. В отличие от ниндзей, она не скрывается от врагов, а нагло прибывает в провинцию и у всех на глазах МОЧИТ, МОЧИТ, МОЧИТ!!! А убить женщину дайме не может. Остается только подослать ниндзю, но не известно еще кто кому кишки повыпустит. Единственно верный способ — направить на разборки свою гейшу, исход будет летальный, для обоих.

Где-то в 1545 году к берегам Японии пристанет португальское судно. Через некоторое время португальский посол прибудет к вам с предложением принятия христианства в обмен на аркебузы. Хорошее предложение, ничего не скажешь! А ведь население не всегда хорошо относится к перемене религии и таким образом можно нажить себе злейших врагов особенно среди монахов. Кроме аркебуз, превосходящих луки, кстати, не по всем параметрам, вы, строя христианские церкви, получаете в помощь священников-иезуитов. Они исполняют функции эмиссаров, но дайме-христианин никогда не причинит им вреда, что не скажешь о дайме-буддисте.

Построив шесть церквей на своей территории, вы можете воздвигнуть собор, а также получить под свое руководство главу Японской католической церкви. Отправляясь с посольской миссией, он почти всегда убеждает дайме принять ваш союз.

Принятие христианства, в первую очередь этический вопрос. Но лично я оставался буддистом, а оружие получал позднее, зато лучшего качества. А все потому, что вскоре после португальцев к вам приедут голландские купцы. Они ничего не станут требовать кроме денег. Поставлять они будут мушкеты, которые намного лучше аркебуз, так что выбор остается за вами. Кроме того, монахи-воины будут сражаться на вашей стороне.

Большую роль играет наличие у дайме наследников. Так у вас каждые несколько лет появляется сын. Достигнув совершеннолетия, он получает армию, и может, в случае смерти отца, стать новым дайме. Если же наследника нет, то смерть дайме означает для вас конец игры. Если же умирает другой дайме, то территории его клана разделяются между фракциями ронинов — феодалов, лишившихся господина. С ними справиться будет не в пример легче.



Войска в замке готовы к бою. Все отряды выстроены в боевом порядке, ожидая подходящего противника.

Тактика

Тактические сражения являются не самоцелью игры. В принципе можно пройти всю игру, предоставляя компьютеру вести бои самостоятельно. Но это дело неблагодарное: потери в незначительных стычках будут огромны, а об основных сражениях лучше и не говорить. Вот вывод, проверенный на практике: «Даже при основательной тупости полководца человек справляется с тактическими задачами намного лучше компьютера».

Но тактика вытекает из стратегии, и буду я объяснять все по порядку.

За один сезон в любой провинции, имеющей соответствующие военные школы, обучается отряд в шестьдесят человек.

В вашей армии может находиться до шестнадцати отрядов (именно столько вмещает цитадель). Есть в Сегуне одна странная особенность: опция, увеличивающая максимальный размер отряда. Находится она, как ни странно, в меню графики.



• *Роль ниндзей в «Сегуне» одна из самых важных. Хороший ниндзя устраняет все проблемы, причем делает это красиво и незаметно.*



Получается, что можно увеличить максимальный размер армии ровно в два раза, доведя ее количество до 1820 человек.

В результате войн ваша армия, безусловно, будет нести потери и вскоре от некогда внушительных полков останутся жалкие остатки. Такие отряды предпочтительно доукомплектовывать перед новым сражением, соединяя с другими поредевшими частями. При комплектовании единой армии в регионе надо учитывать, что каждый отряд теряет опыт, накопленный в боях при соединении с менеопытным. Настоятельно рекомендую соединять отряды с одинаковым уровнем славы. Армии комплектовать лучше под предводительством опытных полководцев. Обращайте на это внимание.

Примерный размер армии противника можно узнать, если посмотреть на флаг полководца в стратегическом режиме. Чем выше поднимается полоса на флаге, тем больше армия.

Теперь же перейдем к тактике, как она есть.

Армия размером от двух отрядов может принимать различные построения, использовавшиеся в средневековой Японии. Каждое построение характеризуется ставящимися перед армией задачами.

«Но как, друзья, вы не садитесь, все ж, в музыканты не годитесь» (или как там в басне),— выиграть битву одним построением невозможно. Скорее, оно важно для быстрого и четкого перемещения соответствующих отрядов вашей армии в места, где необходимо их присутствие.

Перед началом ввода войск желательно, как уже было сказано, через шпионов узнать количество и состав вражеских войск. Следуя полученной информации, набирайте отряды, которые смогут противостоять угрозе. Даже если у противника имеется значительный перевес, его несложно победить, правильно используя тактические приемы и соответствующие рода войск.

Использование ландшафта

Холмы являются идеальным пунктом обороны. Взбираясь на них, воины теряют скорость и быстрее устают. А лучники и аркебузеры с мушкетерами с холма видят дальше и стреляют метче.

Наоборот, спускаясь с холма, солдаты будут бежать быстрее, а ударная их сила возрастет.

Леса являются неотъемлемой частью большинства пейзажей. Они дают возможность незаметно под боком у врага совершать небольшим отрядам маневры. Лес еще и замечательное место для засады стрелков — не забывайте об этом.

Надо помнить, что пехота продвигается и сражается в лесу гораздо лучше кавалерии, которая не может держать в чаще строй, в результате чего и гибнет.

Лучникам необходимо отвести особый раздел.

Надо отдать им должное, ведь лучники при умелом командовании становятся грозой армии врага.

Для эффективного использования стрелков необходимо

Советы

Мушкетеры по всем характеристикам превосходят аркебузеров, хотя тоже не совершенны. Отряды, по которым палят мушкетеры, теряют боевой дух и быстрее обращаются в бегство. Помните, эти отряды никуда не годятся в рукопашном бою, так что держите рядом полк копейщиков или нагинат.

Яри Кавалерия

500 коку	**— 1 сезон**
Фактор нападения	**2**
Фактор защиты	**3**
Броня	**3**
Бонус морали	**2**
Скорость шага	**10**
Скорость бега	**24**

Яри Кавалерия хороша в борьбе против других типов конницы, а так, же против легких отрядов пехоты, кроме копейщиков Яри. Они способны нанести противнику ощутимый урон в лобовой атаке, правда потери среди них самих будут велики. Эффективнее всего обходить кавалерией вражеские отряды, и бить им в тыл. Когда же против вас развернутся копейщики — отступайте, и бейте снова, но уже в другом месте. Благодаря большой скорости, этот тип войск может настигать и уничтожать небольшие отряды, отбившиеся от основного войска, или совершающие маневр.

Конные лучники

500 коку	**— 1 сезон**
Фактор нападения	**1**
Фактор защиты	**2**
Броня	**3**
Бонус морали	**0**
Скорость шага	**8**
Скорость бега	**20**

Конные лучники самураи по меткости уступают пехоте. Их основным достоинством является великолепная скорость, что позволяет им постоянно обстреливать отряды врага, каждый раз уходя от преследования, неся минимальные потери. Надо иметь в виду, что когда вы атакуете конными лучниками, а противник разворачивается против вас, то стрелки автоматически отступят на безопасное расстояние и будут посыпать вражеский отряд градом стрел. Когда запас стрел иссякнет, их можно использовать в ближнем бою, но против копейщиков и мечников они мало что могут сделать.

Советы

Тяжелая Конница

600 коку	— 1 сезон
Фактор нападения	2
Фактор защиты	6
Броня	5
Бонус морали	4
Скорость шага	8
Скорость бега	20

Тяжелая кавалерия — элита любого войска. Они почти непобедимы, и им следует опасаться только Яри Самураев и воинов-монахов. Наилучших результатов они добиваются в сражениях на равнинах. Никогда не посылайте тяжелую конницу в лес, так как там они теряют почти все свои преимущества. Используйте их как ударные части, пробивающие вражеские формирования.



Вот такие оказывается гейши. Никакой эротики, сидит такая вот тетка, а потом, не меняя выражения лица, пытается замочить при первом удобном случае. Ужас, причем исторически не вполне достоверный.





правильно выбрать позицию на поле боя.

Первое, что приходит в голову — разместить лучников на самой вершине холма, ведь оттуда открывается наибольший обзор, и дальность стрельбы заметно возрастает. Но в то же время, стрельба на дальние дистанции будет неточной, а на поле боя возникнут слепые места, непростреливаемые сверху. Противник же может с таким же успехом, как и вы, уничтожать ваши силы.

Другой вариант расположения — поместить отряд на внутренней стороне холма. В этом случае повышается защищенность вашего отряда. Стрелы противника будут ложиться прямо перед вашими лучниками в результате большого угла полета. Правда, точность вашего огня уменьшается, так же как и дальнобойность. Но зато когда войска противника войдут на гребень холма, то будут расстреливаться вашими лучниками с минимальной дистанции, что нанесет им непоправимый урон, если, конечно, это не нагинаты.

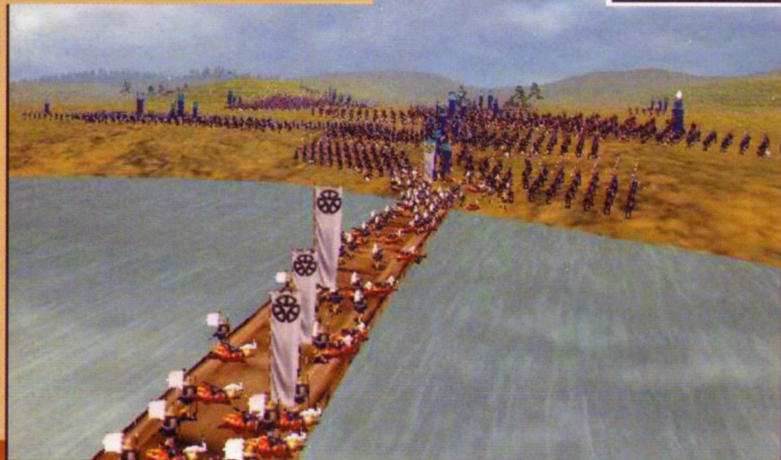
Лучший вариант расположения лучников — на переднем склоне холма. В такой позиции вы можете непрерывно стрелять по врагу в течение его подхода. Кроме того, точность огня резко увеличивается. Этот способ является оптимальным из всех предыдущих.

Формирование отрядов лучников также очень важно.

Компактный строй хорош для причинения максимальных увечий небольшой группе войск противника, так как в этом случае стрелы летят часто и кучно в оду точку, неся смерть противнику.

Другой тип строя — длинная линия. Вытянувшийся в шеренгу строй хорош против большого





скопления солдат, двигающихся развернутым строем. Напротив, если враг движется колонной, то, уничтожая первые ряды, ваши стрелки не успеют уничтожить ядро отряда. Это не относится к аркебузерам и мушкетерам, так как их огонь намного сильнее стрел, и они косят врага ряд за рядом.

Действовать каким-то одним видом войск нецелесообразно. Только во взаимодействии с остальными родами войск они смогут нормально воевать.

Несколько советов по этому поводу.

Не ставьте между врагом и лучниками ваши войска. Это приводит к потерям в результате собственного огня. Лучше всего расположить части, предназначенные для рукопашной, сразу же за строем лучников. При приближении врага отряды пройдут сквозь строй лучников и ударят по врагу.

Другой способ: выставлять лучников плотными группами на флангах. Там они могут уничтожать группы противника на флангах, отводя тем самым главный удар в центр армии.

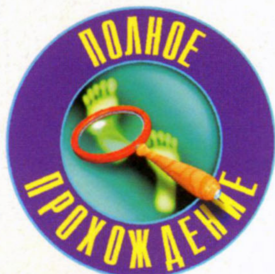
Взятие мостов

Самый сложный тип битв в игре — это форсирование рек. Причем сами реки являются непреодолимой преградой для наступающих войск. Солдаты готовы идти только через мост. Поэтому речные провинции легко защищать, засыпая войска на мосту дождем стрел и блокируя их небольшими отрядами копейщиков или тяжелых самураев с нагинатами.

При атаке моста войска в любом случае несут огромные потери. Чтобы их избежать, следуйте моим советам. К мосту сводятся лучники, становясь в плотные группы. По мосту пускается отряд нагинат (предпочтительнее) или Но-Дачи Самураев, за которым впоследствии пойдет вся остальная армия, в первую очередь кавалерия. В то время как передовики пытаются прорвать оборону моста, лучники стреляют по подходящим отрядам, по возможности не накрывая своих солдат (если это нагинаты, то им почти не доставляют проблем стрелы). Если прорыв удался, то, как можно быстрее, переводите войска на другую сторону реки. Если самураи завязли на мосту, неся большие потери, отступайте, — погнавшиеся враги, попадут под огонь ваших лучников, а когда начнут отступать — контратакуйте их в спину. MG

Виктор Расстрыгин

История слепого певца



Паспорт

Одиссея
Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: 1С
URL http://www.1C.ru

Нотная грамота для игрока

Давным-давно в Греции жил слепой Гомер. Он был поэт и любил рассказывать людям удивительные истории про богов и героев. А люди любили слушать эти сказки, и так им понравились две песни, что они донесли их до нашего поколения.

Первая — «Илиада», история войны и разрушения города Трои, который удалось взять только благодаря хитрости Одиссея, царя Итаки, придумавшего коварный план с деревянным конем. Этот конь был оставлен как бы в подарок жителям непокорившегося города отступившими греками, но когда горожане ввезли его внутрь, в первую же ночь из статуи выскочили вражеские солдаты, открыли ворота и впустили на сонные улицы основные силы. Впрочем, эту историю многие могли уже прочувствовать на себе, собственноручно запустив программу, пришедшую по электронной почте, из-за чего потеряли кучу информации с диска или, сами того не зная, отдали свой Internet-пароль в руки какому-то неизвестному проныре.



Вторая песнь называлась «Одиссея», и в ней рассказывалось про долгий путь Одиссея на родину, удлинившийся из-за обид богов за поражение под Троей, а потом еще и усугубившихся действиями самого героя. Вот этот рассказ и был положен в основу игры от Cryo Interactive, переведенной на русский язык компанией Nival. Конечно, квест не прямо следует книге, это в большей степени измышления современных сценаристов, однако нам предстоит пройти за Одиссеем след в след, почти повторив его приключение.

Вступление

Небольшой вступительный ролик объясняет нам цель путешествия. Нас зовут Эратий. Во-первых, нам нужно найти Одиссея, царя Итаки, десять лет скитающегося по средиземноморью после Троянской

Сержантские советы

Обязательные слова для этой игры: почаще записывайтесь. Это не классический квест, где хоть в лепешку разбейся, а герой не погибнет. В «Одиссее» смертельные опасности встречаются достаточно часто: то солдаты нападут, то с обрыва упадешь, то какая-нибудь животинка загрызет. Поэтому не забывайте, увлекшись сюжетом, время от времени выходить в меню и сохранять состояние своих поисков на диске.



В задумчивости сидел Эритий на берегу, стараясь разглядеть в песке следы своего друга Одиссея. Но тщетно. Прошло уже больше десятка лет.



Была у Эратия плохая черта — не умел в игры честно играть, все жульничал да фокусничал. За что и был бит нещадно.

войны, победа в которой была одержана благодаря его хитрости. Во-вторых, решить свои собственные проблемы, связанные с несправедливым обвинением в убийстве.

С собой у нас меч Одиссея, 8 драгоценных камней и печать Пенелопы. С такой нехитрой экипировкой мы попадаем на развалины Трои.

И прежде чем последуем дальше, договоримся: мы люди честные, поэтому всегда будем говорить правду, если не потребуется иного. Проблемы станем решать исключительно мирным путем (для первого прохождения), потом можете вырезать хоть всех персонажей. Ну и с направлением — я буду все время говорить так, как видно на экране, даже если для Эратия все наоборот.

Развалины Трои

Идем ко входу в Трою. Посмотрим, как из ворот выйдет раб, подойдет к куче всякого барахла на берегу, возьмет отрез ткани и отнесет его в город.

Поговорим со стражником и купцом. Стражник потребует пропуск. Купец просто расскажет о себе. Поговорим с ними снова, теперь есть возможность расспросить их о Трое, Одиссее и Натосе, командире воинов. Купец вообще «мужик-не-в-курсе», так что используем его по прямому назначению — подкрадемся сзади и стащим кошелек (или не стащим — по вашему характеру). Стражника просим провести нас к начальству. Он отказывается. Тогда, следуя примеру раба, поднимаем ткань и, прикрывая рулоном лицо, проходим через ворота.

За воротами от тяжелой ноши можно избавиться. По дороге проходим дальше до большого дома. Внутри живет Натос. Поговорим с ним и с Меропом. К сожалению, Натос слишком занят, чтобы уделять нам внимание, так что оставим его и прогуляемся по округе.

Пойдем направо. Чуть дальше нас окликнет человек с саблей. Не подходите к нему слишком близко! Говорите с расстояния, а то у него появится желание вас убить. Это Янос, охранник тюрьмы. Поболтав с ним, выясним, что нам в тюрьму не попасть, даже если будет пропуск. Зато с приказом, подписанным лично начальником стражи, тюрьма раскроет нам свои объятья.

Вниз по дороге от резиденции Натоса еще одни ворота и еще один стражник. Опять хочет пропуск. Место пока бесполезное. Пойдем от дома налево.

Тут сидят два воина и во что-то играют. Присоединимся к ним. После двух выигрышей лучше больше не испытывать судьбу. На обратном пути сверните в закоулок перед домом. На повороте лежит бутыль вина, возьмите ее.



Вернемся к Натосу. Теперь он готов нас принять. Первым делом получим пропуск, затем поговорим о делах. Когда вы соберетесь уходить, Натос посоветует разыскать Микиса. Отправимся к стражнику в дальнем конце дороги. Увидев пропуск, он стал сговорчивей.

За воротами пойдем вверх вдоль забора. Вдалеке покажется костер. Подойдем ближе и поговорим с сидящим у огня кузнецом. На вопрос о Микисе, кузнец просто укажет на нужного нам человека, очень вовремя подошедшего.

Какая удача! Микис не только знает Одиссея, но и готов к нему отвести. Вот только слова его доверия не вызывают. Ну да ладно, отправляемся в указанное им место. В результате — жестокий удар по затылку.

Сознание вернулось. Мы валяемся между колонн прямо на холодных камнях. Но лучше так — в стороне лежит Микис, которому повезло меньше. А еще у нас прибавление в предметах: откуда-то появился трезубец.

Спускаемся по ступеням вниз. Тут уже поджидает добычу стая собак. Нам к ним не надо. Проходим направо. Когда увидите свет между развалин, сверните налево. Тут есть ступеньки, ведущие в то, что раньше было зданием. «Внутри» стоит воин. Поговорите с ним. Не вышло? Используйте вино — это обычно помогает.

Теперь вернемся к кузнецу. Кому, как не ему, разбираться в оружии. Спросим о трезубце. Выяснив его божественное происхождение, оставим развалинам разваливаться, а сами еще раз навестим Натоса.

У начальника стражи нас ждет сюрприз. Один из солдат утверждает, что видел, как Эратий заколол Микиса трезубцем! Все улики и свидетели против нас, так что арест следует незамедлительно.

Вот мы и в тюрьме. Положение весьма интересное — руки связаны, меч отобран. Зато есть сокамерник. Он обещает помочь доказать вашу невиновность, нужно лишь решить маленькую проблему: выбраться на волю.

Пятясь назад, подойдем к ведру на стене, снимем его и перетрем веревки о крюк. То же самое сделает сокамерник. Теперь отойдите к дальней стене, и ваш сокамерник поможет выбраться на крышу. Поднимите с края камень и уроните на голову охранника. Жестоко, но эффективно. Выпускайте своего нового друга, и бегите в дом Натоса. Внутри справа от входа в комнату лежит солдатское снаряжение. Теперь, в шлеме, вас и мама родная не

Сержантские советы

Сумка

Все предметы, найденные героем, попадают в его сумку. Чтобы открыть или закрыть окно сумки, нажмите F1. Просматривать ее содержимое можно мышью или стрелками управления на клавиатуре. Чтобы взять предмет, выделите его мышью или нажмите «Пробел», затем закройте сумку клавишей F1 или Esc. Положить предмет в сумку, не открывая ее, можно по клавише F2.

Клавиатурные команды	
Вперед	«вверх»
Налево	«влево»
Направо	«вправо»
Назад	«вниз»
Бежать	Shift + «вверх»
Взять предмет, начать разговор	Пробел
Использовать или положить предмет	Enter
Основное меню, выход из текущего меню	Esc
Сумка	F1
Положить предмет в сумку	F2
Вытащить меч, вложить меч в ножны	F3
Пауза	F4

узнает, можно спокойно ходить по улицам.

У выхода на развалины скажите стражнику, что ведете заключенного на допрос к Натосу, и он, даже про необходимый пропуск позабыв, откроет вам ворота. Вскоре вы попадете к жилищу Архея. Заходим внутрь и попросим старца вам помочь. Он согласится и даже поделится своим снадобьем явно наркотического свойства, чтобы мы сами все увидели. После экскурса в страну грез прорицатель умрет, оставив нам алмаз. Берите камень и идите в храм — это по дороге налево. Под красивым деревом подберите розовый цветок.

Во внутреннем зале отпустите лепестки в восходящие потоки воздуха в центре. С небес спустится сказочный корабль со статуями ветров. Соберите их. Теперь повыковыривайте со стен квадратные камни и идите к перекрытой дующими струями двери. Надо выбрать из всех плиток только те, что относятся к ветрам, и разместить их по периметру. Затем открывайте проход.



В конце коридора находится своеобразный постамент. Устанавливаем на него статую северного ветра. Плита в конце коридора открывается. Теперь очередь поставить статую восходящего ветра и бежать наружу. Ветер подхватывает нас и переносит на воздушный корабль. На нем мы прибываем на остров лотофагов.

Остров лотофагов

Поднимаемся по лестнице в забытый богами город. На ступенях сидит какой-то философ, но он уже совсем свихнулся, так что добиться от него вразумительных объяснений не получится. Справа от лестницы поднимите священное сито. Чуть дальше лежит некая емкость. Поднимем ее, сбегаем к морю и наполним водой. После этого отнесем направо и далее по дороге вверх к очагу, где и поставим греться. Вернемся к круглому пруду. Спустимся к воде и выловим семена лотоса.

Наискосок налево вниз находится храм, по его лестнице еще женщина бегает. Поднимитесь наверх и прочтите надписи на каменных плитах. Тут содержится рецепт напитка из лотоса. Стоит ознакомиться для общего развития, но в принципе не нужно. Потом вернемся к котелку над огнем. Над блюдом справа повесим сито и положим в него семена. Подойдем к механизму слева с торца, опустим емкость к огню, поднимем и сольем жидкость.

Напиток готов. Выпив его, мы станем иначе воспринимать реальность. Полуразрушенный город покажется чистым и красивым. Поэтому будьте осторожны: там, где вам думается, есть путь, на самом деле может быть провал, и игра быстро закончится. Лучше выпить зелье на площади, чтобы много не ходить.

Что для нас важно — теперь стало возможно найти собеседников. Хотя и ненужных. Пробежимся до храма и дальше, за него. В конце улицы вы заметите человека. Попробуем его догнать. Когда он будет уже совсем близко, прекратится действие напитка. Оно и к лучшему: болтать с заглючившими бесполезно. Нашего нового знакомого зовут Криз. Он поведает много интересного о лотосе, и мы убедимся, что идея его пить была не лучшей. Но выход есть, надо идти в Лес Забвения. Другого пути нет, и Криз немедленно проводит нас в нужную точку.

По лесу будет интересно поблуждать. Когда надоест, обратите внимание на сову. Это вам не просто птица, она посвящена самой Афине, а в данном случае указывает правильный путь. Бегите за ней. Вам встретится сама богиня и подарит зеленый щит. Снова ищите сову, а когда она два раза укажет путь, на третий раз поверните налево.

Через некоторое время вы очутитесь в пещере. Хозяйка этого мрачного места — Медуза Горгона, которая стреляет из лука и превращает своим взглядом в камень. Ее надо убить. Это можно сделать по-разному. Сделаем так: пойдем вниз и воткнем щит в землю. Вместо него берем меч. Теперь смело подбегаем к Медузе и атакуем. В результате получаем голову Медузы. После этого находим лестницу и поднимаемся наверх. Здесь расположен глубокий колодец с водой и каменные весы. Положим голову Медузы на правую сторону, вода из колодца уйдет. Прыгаем... и оказываемся на берегу перед Кризом. Он отсылает нас туда, где заходит солнце.



Сижу за решеткой в темнице сырой. Пора поработать своей головой.

Остров циклопов

Как тесен мир! На следующем острове мы опять встретились с Коппеем, вторым участником нашего захватывающего побега из тюрьмы. Он нам поведает, что тут живут циклопы, и это не очень хорошо. Но Одиссея надо искать. Идем вглубь суши. На развилке пойдем налево вдоль каменной скалы. По дороге встретятся огромная баллиста (арбалет-переросток) и лежащая рядом веревка, ее нужно поднять и натянуть в качестве тетивы. Теперь идем вперед, в чащу леса.

После недолгого блуждания мы окажемся возле какой-то лачуги. Внутри нас встретит

Сержантские советы

По представлениям древних греков, всей их жизнью руководили боги. Главой Верховного божественного совета был Зевс, но он не всегда успевал уследить за остальными богами, так что неприятностей на головы людей падало немало. Да и сам Громовержец не забывал время от времени напоминать о себе оглушающими раскатами и разящими ударами молний. А самое интересное, богов раздирали обычные людские страсти: любовь, ненависть, зависть, обида. Так что они были «близки к народу» и в принципе не ставили население в тупик своими нелогичными действиями.



Шесть плиток надо расставить по периметру двери, чтобы открыть путь к кораблю повелителя ветров Эола.

Сержантские советы

С песнями Гомера «Илиада» и «Одиссея» связана одна очень интересная история. Как можно понять из игры, поэт довольно-таки образно рассказал о походе греков на Трою. С обеих сторон воинов поддерживали боги, лично участвуя в сражениях и стараясь склонить победу на свою сторону. Такой мифический подход склонял к мысли, что весь рассказ — скорее, игра воображения автора, чем реальное историческое описание. Но один археолог не принял общего мнения, он вычислил по тексту предполагаемое месторасположение Трои, собрал экспедицию, произвел раскопки и ко всеобщему удивлению действительно обнаружил развалины древнего города. С тех пор литературным памятникам древности уделяется гораздо большее внимание, и немало новых открытий появилось после детального анализа почти сказочных произведений.

Коппей. Не надо ему рассказывать про свои скитания, лучше выслушаем его самого. Напившись, он расскажет, что заманил нас в ловушку. Через мгновение приходит циклоп. Достаем голову Медузы и, выждав, когда циклоп уйдет налево, бежим на гору за домом. Превращаем циклопа в камень и возвращаемся к дому. Коппей протрезвел и предупреждает еще об одном циклопе. Затем он убегает, как оказалось, навстречу своей гибели. Перед домом лежит гигантский череп, в котором торчит бревно — видимо, Одиссей постарался. Берем бревно, бежим к баллисте и заряжаем ее. Ждем, когда циклоп подставит свой глаз, и стреляем. Возвращаемся к кораблю и улетаем прочь с острова.



Увесистый удар в челюсть, как самая первая расплата за совершенное убийство.

Дворец испытаний

На нас разгневался Посейдон за смерть сыновей-циклопов, и теперь нам предстоят испытания в специальном дворце. Первая комната — трезубцы. Спокойно, не спеша высчитываем интервалы появления лезвий и проходим к двери во вторую комнату. Тут три статуи, три вопроса по мифам. Если ответы не меняются, то вот их последовательность: Тесей, Гера, человек. После првильных ответов, вам откроется путь в следующее помещение. В нем окажется Одиссей!.. Или не Одиссей: после разговора он превратится в нашу копию. Теперь, не медля, доставайте голову Горгоны и превращайте своего противника в камень.

Остров лестригонов

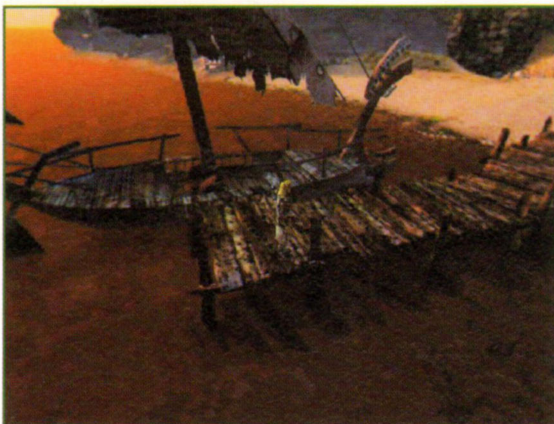
Посейдон отправит нас на остров лестригонов, называемый Ламос (и не зря: все жители на острове — полные ламеры). Тут нас сразу встретят купцы и расскажут о местных порядках. Большинство из них еще те сволочи: убьют — и имени не спросят. Не надо с ними дело водить. Поэтому от причала идем налево к низкому шатру. Постучимся, и появится еще один купец Борос. С ним мы осуществим рискованный план по проникновению к лестригонам.

Оказавшись наверху, идем по дороге, по которой лестригоны увели рабов. Добравшись до небольшой загородки, останавливаемся за ней и ждем, пока лестригоны пройдут мимо и вернутся. Тогда идем за ними. После того как лестригоны свернут налево, мы пойдем вправо. Как только охранник пещеры уйдет, вбегаем внутрь. Идем налево. Обходим спящего и по проходу за ним добираемся до пленника. Соглашаемся развязать его и... попадаем прямо к царю лестригонов. Постарался добрый друг Борос, точнее, превратившийся в него Мероп.

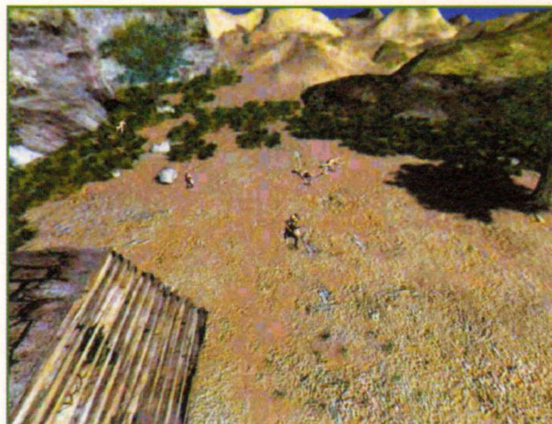
Мы снова в тюрьме. Но теперь нас обещают подать на ритуальном пиру в качестве главного блюда. Поговорим с нашим соседом. На вопрос об отдыхе ответим «нет». Уходим в другую комнату. Слева висит окорок. Подвинем его и пройдем дальше налево в следующую комнату. Нас заметит лестригон. Вернемся обратно, лестригон бросится в погоню и сам себя оглушит, ударившись об окорок.

Теперь путь свободен, захватим корзину, лежащую справа и дойдем до мусорной ямы. Опустим в нее корзину и сядем сами. Так мы выберемся на свежий воздух, точнее, в свежую воду. Выкарабкавшись на твердую землю, сбегаем за вещами к шатру Бороса. Затем идем направо к сторожевой башне и поднимаемся наверх по приставной лестнице. Наверху надо сломать сигнальный рог — теперь никто не сообщит, что наш корабль следует потопить. Возвращаемся к морю и отплываем.

По дороге нас посещает видение, и мы приземляемся на острове Цирцеи. Идем направо и находим царицу. На ее россказни придется купиться, выпить зелье и превратиться в свинью. Спустимся вниз и снова вернемся наверх. Наблюдаем интересную сцену: Мероп прирезал богиню. Мда... Поговорим с умирающей Цирцеей. Нужно раздобыть противоядие. Выходим из этой части дома и идем вверх, к мастерской. Меропу желательно не попадаться. На крыше проходим влево до открытого окна и влезаем внутрь. Находим четыре веревки. Перегрызаем правую, с мешком. Теперь берем зеленую подушку, что лежит на полу чуть правее, и спускаемся к Цирцее. Кладем подушку на пол, сюда должен упасть пузырек с другой веревки. Опять бежим наверх и перегры-



На утлом суденышке прибыл Эритий к развалинам города Трои.



Одичавшие собаки заботились о том, чтобы ни один труп не был найден в развалинах трои. Но иногда они были не прочь полакомиться свежатинкой.

заем вторую веревку. Противоядие падает на подушку. Спускаемся вниз и отдаем его Цирцее. Наше свинство кончается. Цирцея посылает нас в ад, при этом долго грузит, как вызвать тень Тиресия, величайшего ясновидящего. Напоследок Цирцея отдает нам трезубец, берем его и бежим к кораблю.

Доставив нас на место, корабль улетает: он выполнил свою миссию. А вот мы еще нет. Идем в пещеру. Хм, знакомая картина, если вы уже успели раньше времени закончить игру, где-нибудь погибнув. Говорим с тенями, спускаемся по ступенькам и опять встречаем Коппея. Он совсем без гроша. Отдаем ему драгоценный камень, а он пропускает нас вперед себя.

Отдаем Харону меч, взамен получаем дудочку. На другом берегу нас встречает Цербер. От него убегаем вправо и попадаем на последний суд. Выберем позицию альтруиста. Нам припомнят все поступки и в результате отправят в Тартар. Подчинимся.

Ого! Мы переселились в тело Микиса и раз за разом переживаем собственное убийство. И так до скончания веков! Когда надоест, сами прыгаем возле статуи вниз. Воскреснув, подкрадываемся к Эратию сзади и толкаем вниз. Теперь мы попадаем в Тартар.

Бежим налево. Находим Тантала и говорим с ним. Он может дать нам все компоненты, необходимые для жертвоприношения, а взамен требует простой воды. Забираем слева чашу, пустой мех и горшок меда. Уходим от Тантала и идем дальше налево.

По дороге обнаруживаем своего давнего врага Меропа. Он тоже стал жертвой подлости богов и хочет отомстить. Он дает дельный совет, который пригодится в схватке с Посейдоном. Наматываем на ус и продолжаем свой путь.

Вскоре встречаем Сизифа с его камнем. Говорим с ним. На предложение покатать камень не соглашаемся. Идем дальше к Прометею, которого терзает орел. По дороге поднимаем камень и отгоняем им птицу. Говорим с Прометеем и наполняем его кровью мех. Теперь бежим в противоположную часть Тартара к данаидам. Пока они не видят, набираем в чашу воды, относим Танталу, получаем муку. Потом снова набираем воды уже для собственных нужд.

От входа в Тартар (этакой каменной головы в центре) идем направо вперед, к малиновой реке. Вызываем дудочкой Харона и просим отвезти на поля Элизия. Тут выращен лабиринт из кустов, в котором просто убродишься, пока найдешь нужное. Нам необходимо повстречать разносчика вина. Найдя его, последуем за ним. Он приведет нас к виноградникам. Теперь, не попадаясь слугам, найдите мех с вином (он справа у давилки) и возвращайтесь к реке. Вызывайте Харона и переправляйтесь в Поля Асфоделей.

Справа от того места, где нас высадит Харон, находится скала с белыми подтеками. Перед ней алтарь. Поставим на него по порядку мед, вино, воду и муку. Потом прочитаем молитву, положим на алтарь мех с кровью и займемся разгоном «левых» теней. Наконец, появится Тересий. Поговорим с ним пока не получим три кристалла.

Чуть левее находится скала с семью отверстиями . Подойдем к ней и вставим наши кристаллы в порядке: голубой — в третье отверстие, белый — в четвертое, розовый — в шестое (впрочем, порядок может быть другой). Слева есть путь наверх, поднимемся и возьмем еще один кристалл. Он перенесет нас обратно в мир живых.

Идем вправо. Нас уже ожидает Посейдон с предложением разобраться, кто круче. Он великодушно разрешает выбрать три оружия и атаковать. По своей сути это что-то типа игры «Быки и коровы». Если предмет выбран правильно, но не вовремя, Посейдон получает слабый удар. Если совпали и оружие и очередность его применения, Посейдон припадает на колено. У меня победить получилось с последовательностью: щит, меч, голова Медузы. Думаю, и вы выиграете этот последний поединок и с удовлетворением посмотрите заключительный ролик. Одиссей вызволен из плена Калипсо, Эритий искупил свои прошлые злодеяния, всеобщий праздник и веселье. Можно пройти игру еще раз, по другому пути. MG



Невероятен путь назад из владений мрачного Аида. Одумайся смертный, куда тебя несет?!



Прочь, негодные! Не для вас накрыт стол, не ваше это пиршество!



Два лестригона конвоируют свой обед в «кладовую».



Повержен владыка морей Посейдон! Свободен теперь Одиссей, царь Итаки.

Сержантские советы

Многие загадки в игре решаются несколькими способами. Конечно, говорить о полной нелинейности нельзя, порядок посещения локаций строго определен, тем не менее можно несколько разнообразить повторное прохождение, выполнив задания по-новому. Например, в схватке с Медузой Горгоной используют щит для приманивания, при разборке с циклопом врага можно отравить оставшимися с острова лотофагов семенами лотоса, согласившись отдохнуть в «кладовой» лестригонов, придется выбираться из заточения новым путем. Таких ветвлений в игре много, если будет желание, попробуйте найти их все.



У подножия Везувия

Мария Палагина

Чем заняться в последнии дни Помпеи

Cryo Interactive не отступает от единожды намеченного пути, продолжая выпускать в свет простенькие квесты с историко-познавательным уклоном. Посему и «Помпеи» — игра несложная, относящаяся скорее к жанру «интерактивный фильм», чем «трехмерное приключение». Но тем не менее встроенная энциклопедия, разъясняющая особенности древнеримского домостроя и социума, помогает залатать очевидные дыры в геймплее и почувствовать себя на пару дней жителем знаменитых Помпей.



Паспорт

Помпеи
Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: «1С» и Nival Interactive

URL http://www.1C.ru

День первый

Заклинание древней богини Иштар переносит вас в четвертый день до гибели Помпей. Очнувшись в оранжерее известного нобиля Помпей Попидия, Адриан понимает, что он ни кто иной, как уроженец Марселя, галльский приятель сына Попидия Секунда. Кажется, дом пуст. Но оглядимся повнимательней. Спустимся на первый этаж в помещение с бассейном. За цветной занавеской, находящейся рядом с бассейном, открывается комната, смежная с улицей. Подойдем к сундуку. Рядом, справа от него, лежит ключ. Применив его на замок, заберем из сундука веревку, амулет и контракт. После чего, откуда ни возьмись, пред нашими очами возникают двое. Суконщик жалуется на то, что у него появился нечестный конкурент, продающий дешевое, но некачественное полотно. Винодел сетует на то, что в Компании нет хороших вин, а галльских днем с огнем... В общем, подкинули проблем. Вскоре появляется и сам хозяин дома, озабоченный проигрышем своего сына на последних выборах. С этим тоже придется разобраться.

Загрузившись проблемами по самое не балуйся, выходим направо на улицу Изобилия. Здесь тоже все не слава богу. Двое горожан честят друг друга почем зря. В этот момент приходит понимание, что разработчики оставили нам только один вариант действий — быть хорошим и совершенно бесплатно всем помогать. В общем, не игрушка, а вос-

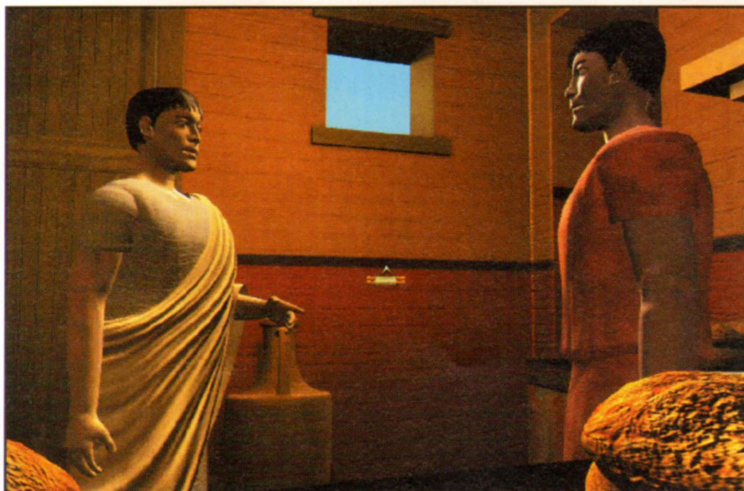


Термолиумы и каупоны, злачные места Древнего Рима, на первый взгляд выглядят довольно безобидно. Трудно себе представить, что за таким столом мыслимо предаваться всевозможным порокам и оргиям.

питательное пособие для детей младшего дошкольного возраста. Подходим к горожанам, горя желанием их помирить. Решение проблемы напрашивается само собой: убрать с дороги мула с помощью пищевой приманки.
Для этого быстро, пока горожане не перерезали друг другу горло, берем у одного из рук палку и подходим к мулу. Прикрепляем у него на холке палку, к ней привязываем веревку, к которой прикрепляем пук салата с соседней повозки. Послушный мул, идя на запах, освобождает дорогу. Мы же продолжаем свой путь по улице Изобилия в направлении Форума.

Придя на площадь, повернем налево к дуумвирам. Здесь мы встретим купца из Александрии. Поговорим с ним о его товаре и корабле. Выяснится, что он хотел бы приобрести хорошего вина в Нарбоне и продать там свое полотно. Вы обещаете ему посодействовать в покупке прекрасных галльских вин. Купец находится прямо у входа в архив. Заглянув туда и поговорив с привратником, вы выясняете, что доступ к архиву можно получить только у императора. Собственно, не очень-то и хотелось следовать сомнительному совету то ли суконщика, то ли винодела и пытаться разыскивать Софию по архивным сводкам. При выходе из Форума вам повстречается Попидий. Вы передадите ему предложение купца. Попидий предлагает продать купцу галльское вино, которое дожидается его в порту, в обмен на полотно. Попидий с Адрианом задумывают следующую комбинацию. Попидий хочет узнать у Юлии Феликс, судя по всему, влиятельной личности в полититической жизни Помпей, почему его сын проиграл на выборах. Для этого они решают продать ее подруге Евмахии прекрасное полотно по выгодной цене, а уж Евмахия найдет подход к наперснице. После чего вы уговариваетесь встретиться в банях через час. Что ж, пора навестить благородную торговку Евмахию. Для этого еще раз подходим к купцу и даем ему контракт, найденный в доме Попидия.
По нему он может незамедлительно получить груз вина, находящийся в порту. Взамен он дает Адриану 300 сестерциев и, в знак благодарности, прекрасный египетский нож, которым мы и накажем нечестного торговца полотном, предлагающего бракованный товар в доме Евмахии.

Проведя ножом по куску ткани, покажем, чего стоит эта поделка. Когда купец ретировался, мы можем спокойно поговорить с покупательницей, благородной Лавинией, и предложить ей полотно в обмен на информацию о Секунде. Она сообщит, что, видимо, в проигрыше Секунда виноваты последователи Изиды, поддержавшие его. Кроме того, Адриан узнает, наконец, супругу в девушке, пришедшей вместе с горемыкой-покупательницей Лавинией. В Помпеях она является вольноотпущенной мужа Лавинии Октавия и живет в их доме на правах родной дочери. Лавиния отказывается говорить на щекотливые темы, поэтому, выйдя с рынка, переговорите с Галлием, он порекомендует сходить в термолиум на улице Изобилия — допотопную закусочную, где можно не только выпить

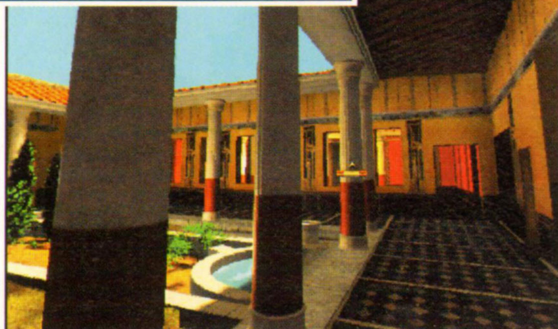


Сержантские советы

Если в мире все дороги ведут в Рим, то в Помпеях они ведут к Форуму. К сожалению, в игре на нем не кипит жизнь, и все заведения по большей части закрыты. Город кажется мертвым еще до извержения вулкана. И самое главное, нигде не написано названий улиц и номеров домов. Остается черпать информацию из расплывчатых фраз энциклопедии.

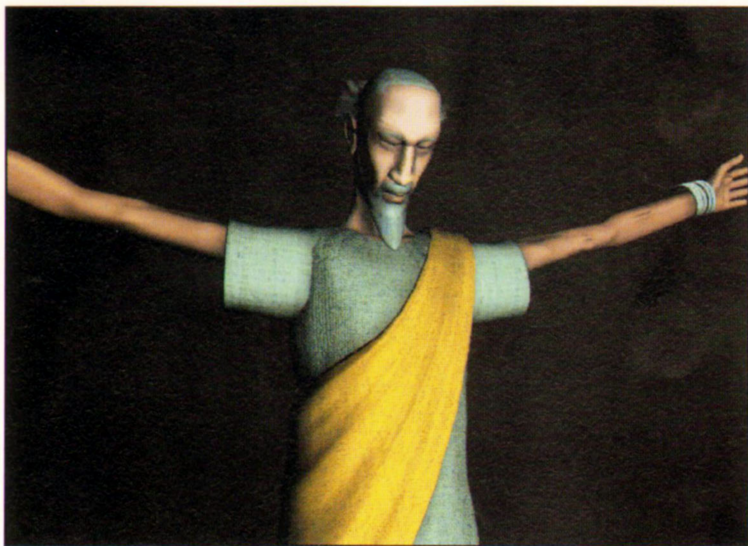






Советы

«Помпеи» — одно из самых простых приключений, существующих в природе. Все руководства к действию вы получаете практически прямым текстом от героев игры. Единственная сложность — не запутаться в их именах. Так что данное прохождение — вещь абсолютно бесполезная и даже вредная. Если же по какой-то причине вам все-таки стало лень делать следующий шаг, милости просим сюда. Вашему вниманию предлагается ряд бесполезных советов и столь же неинформативных комментариев.
Несмотря на простоту игры, все-таки стоит упомянуть о некоторых ее особенностях, которые следует благополучно избегать.
Во-первых, авторы по старинке включили в игру бессчетное количество роковых окончаний. Поэтому неизбежно придется перед каждым, даже вполне обдуманным действием сохраняться, забивая лишний мегабайт на жестком диске (в сохранение входит картинка BMP).
Во-вторых, лучше с первого раза запоминать (или записывать), что нужно принести тому или иному герою, кого найти и куда податься. Лексика древних жителей Помпей изобилует разного рода анахронизмами наподобие «экклезиастерион» или «каупона», поэтому без подготовки очень трудно сразу переварить фразу типа «После посещения термолиума или каупоны каждый уважающий себя нобиль должен наведаться в экклезиастерион и принести в жертву ягненка». А второго раза в игре не предусмотрено.
В-третьих, рекомендуется со всеми героями говорить на все без исключения предложенные темы, а не только на те, которые интересуют вас в данный момент. Как обычно бывает в интерактивных фильмах, начав разговор про Фому, совершенно неожиданно подбираешься к Ереме, то есть именно туда, куда меньше всего ожидал и куда больше всего нужно попасть.
В-четвертых и в-пятых, почитывая энциклопедию, не пытайтесь в ней найти логичное решение очередной головоломки. Все приводимые разъяснения не имеют ничего общего с перипетиями игры, хотя и повышают эрудицию. Например, при добыче ладана для приворотного зелья, следуя энциклопедии, логично обратиться к одному из жрецов — отправителей культа. Но на самом деле в игре вы его выпрашиваете у трактирщика, и никаких гвоздей.
И, наконец, любители истории, проштудировав встроенную энциклопедию, смогут поучаствовать в розыгрыше призов (вплоть до поездки в знаменитые Помпеи), проводимом на сайте компании Nival Interactive.



чарку вина, но и воспользоваться услугами проституток. Термолиум находится на пути от Форума на втором перекрестке справа.

Поговорив с хозяином трактира, мы выясняем, что его «достали» корзины с маслинами, которые он всегда путает между собой. Поэтому соорудим блок из колеса телеги, стоящей рядом с корзинами, и веревки. Колесо зафиксируем на полке над корзинами, перекинем веревку через него и прикрепим к концам корзины. Теперь абсолютно ясно, какая из них пустая, а какая полная. Поговорим с хозяином о Лавинии. Он также расскажет, что София любит финики и чем отличаются шулерские кости от настоящих. Пройдем в игротеку.

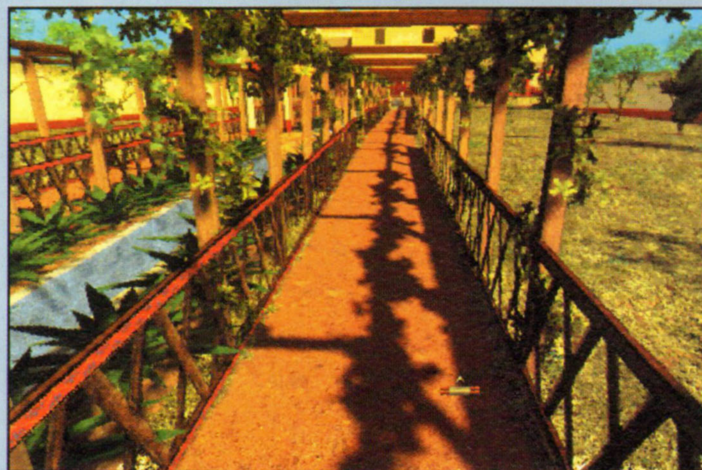
Там наш знакомец (купец) уже режется с шулером в кости. Цель Адриана — взять весы с полки у продавца и взвесить кости обоих игроков на разных чашах. Теперь заменим кости и сами сыграем. Естественно, белые начинают и выигрывают. Шулер и по совместительству художник обещает расписать бесплатно дом Попидия синей дорогостоящей краской, лишь бы не быть переданным в руки помпейского правосудия. Поговорим также с Пальмирой, местной жрицей любви. Она расскажет, что во время выборов некий агент уговорил ее с подружками поучаствовать в политике и расписать стены городских термолиумов и других притонов его именем.

Выяснив причину проигрыша Секунда, отправимся в бани к Попидию. Они расположены в проходе по правую сторону от Капитолия, дверь налево. Там мы встретим все того же купца, который в знак благодарности на этот раз подарит нам волшебную амфору. Пройдем далее в проход налево, где встретим Попидия и порадуем его нашими успехами. Вечер 20 августа пройдет под веселые песни и пляски древних галлов.

Сержантские советы

Сестерций — древнеримская серебряная, а затем и бронзовая монета, равная двум с половиной ассам (потом она ревальвировала до 4 ассов), чеканившаяся с 3 века до н. э. (Что такое асс, читайте ниже.)

После завоевания Греции и налаживания контактов с Малой Азией сады приобрели не только практическое значение, но и представляли особую культурную ценность. Одной из особенностей стал окруженный колоннадой перистиль, заимствованный из греческой архитектуры. Внутри него обычно разбивали парк.





День второй

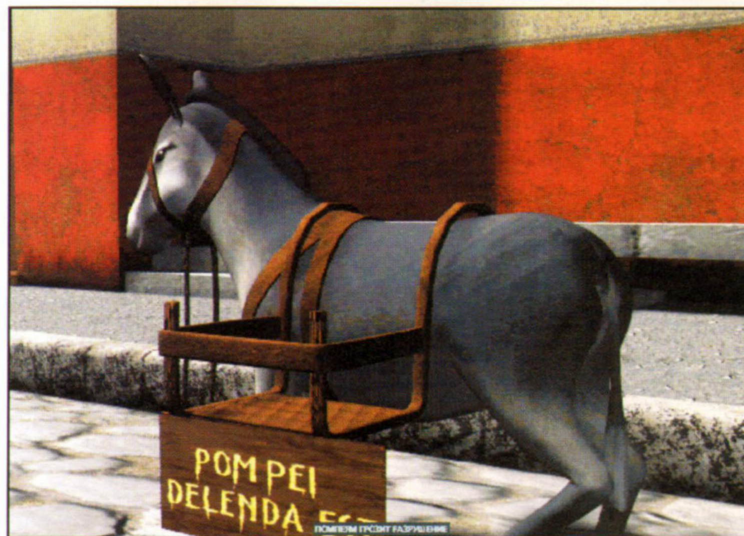
Попидий занят. Поэтому выйдем на улицу, где и встретим сумасшедшего «оракула» Фруктуса, предрекающего смерть всему живому. Он порекомендует срочно пройти в храм Изиды. Если теперь пойти от дома Попидия налево, вам повстречается человек, разыскивающий сумасшедшего. Это местный страж порядка эдил, поэтому мы выдавать Фруктуса не будем. Пойдем к храму Изиды (налево и направо от дома Попидия). Войти в него не получится, но можно подобрать лежащий рядом предмет. Появится знаменитая на все Помпеи сваха Локуста, по совместительству колдунья из Фессалии. Старуха скажет, что встреченный вами безумец — ее несчастный сын Фруктус, которого мучают видения конца света, а человек, который о нем спрашивал — эдил, страж порядка. Колдунья обещает приготовить два полезных снадобья, одно из которых убедит Софию, что им действительно угрожает опасность, а второе поможет избавиться от того, кто стоит между вами. Она назначит встречу у каупоны Диониса, куда вы должны принести все ингредиенты для приготовления снадобий (список и две стеклянные трубки прилагаются). В храме Изиды отдайте жрецу священную воду Нила, подаренную вам александрийским купцом. Пока он будет ее торжественно жертвоприносить, пройдите вовнутрь храма направо (в экклезиастерион). Там на столе лежит перо ибиса — один из столь необходимых нам ингредиентов. Главное при этом не схватить от жадности стоящую рядом вазу. Неверные руки вас подведут, ваза будет разбита, а Адриана с позором выдворят из города.

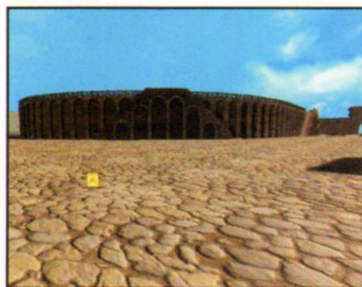
Пройдя от дома Попидия направо-направо и оглянувшись на втором шаге налево, увидим розовый куст под портретом Венеры. Возьмите одну розу и подберите перо пролетавшего мимо голубя. Еще шаг вперед, и в тавер-

Сержантские советы

В игре вас ждет ряд бесполезных соревнований, не имеющих целью выигрыш или обман. Они сделаны просто так, без всякого злого умысла. «Помпеи» — очень добрая игрушка, и, наверное, не стоит обижаться на разработчиков за то, что в этих сомнительных развлечениях не предусмотрено бонусов.

не вы найдете вино, масло и ладан. Немного поворчав, Дионис сам предложит взять их с полки. Сделаем еще шажок вперед и остановимся у пекарни (около фонтана). Поздоровавшись с пекарем, пройдем вдоль помещения к печке. Рядом с ней на полу лежит зуб мула. Пройдем от печки вправо к мулу и перемелем приобретенный зуб. Не забудьте подобрать порошок внизу мельницы. Проследуем далее по улице к дому Октавия. Но слуга скажет, что его нет, и, вообще, принимает он только по утрам. Обойдем дом Октавия с тылу и поговорим с садовником. Испугав его присутствием в саду сумасшедшего Фруктуса, заставим его отлучиться на минутку. А сами тем временем подберем три камня, лежащие при входе в сад. Пройдем дальше к Форуму и остановимся возле жующего мула. Кликнув сначала на муле, поговорим с продавщицей парфюмерной лавки. Ей до смерти надоел этот осел, пожирающий цветы у входа. Благодетель Адриан, конечно, не оставит бедную девушку в беде и побеседует с хозяином мула, стоящим на противоположной стороне. Теперь подберем корзины с травой, стоящие по разные стороны от парфюмерной лавки, и применим их к продавщице, тогда она снова заговорит с вами и предложит флакон духов в обмен на рекламную вывеску. Опять пообщаемся с владельцем мула и со стариком из соседней лавки. Он быстро нарисует вывеску, которую и прикрепим к мулу вместе с корзинками. Прекрасно! Мул выглядит нарядно и вполне готов для жертвоприношений, проходящих в данный момент в храме Аполлона. Еще раз поговорим с довольной Аскулой. Получив от нее пузырек, используем его на полки за спиной девушки и получим подарок для Софии — флакон с ароматическим маслом для волос.





Храм Аполлона находится на Форуме. Если при входе на площадь с улицы Изобилия пройти прямо, мы окажемся именно там. Служитель посоветует приходить позже, поскольку сегодня бог отвергает все жертвы. Но мы не привыкли отступать, поэтому пройдем дальше и поговорим с жрецом Аполлона на лужайке. Он не даст ни крови, ни слезы. Придется действовать самому. Подойдем к статуе и осмотрим траву. В одном месте есть еще совсем свежее пятно крови, оставшееся от одного из принесенных в жертву быков. Подберем каплю крови пробиркой. Далее подойдем к рядом стоящему пьедесталу без статуи. Подберем с него во вторую пробирку каплю воды. Поднесем ее к левому глазу Аполлона и постараемся опять подхватить ее пробиркой, пока она скатывается по щеке божества. При неудачной попытке возвращаемся к алтарю и повторяем процедуру.

Если все прошло удачно, в списке Локусты не осталось ни одной незачеркнутой строки. Пора идти в таверну на встречу с колдуньей. Отдадим ей ингредиенты. Она пообещает приготовить снадобье к завтрашнему дню. Зайдем в таверну, закажем чарку вина и поговорим с Марком Овидием, товарищем Секунда. Наведем мосты дружбы, поиграв с ним в тали.

На обратном пути зайдем в дом к Октавию, пройдем в сад и поговорим с Софией. Предложим ей сначала финики, а потом ароматическое масло, и ее сердце немного смягчится. Затем поговорим с подошедшей Лавинией. Отдадим ей браслет, найденный у треугольного Форума. Она настоятельно попросит не искать интимных встреч с Софией, потому что ее рука предназначена для другого. Воистину, лучше жениться на сироте. На этой печальной ноте оканчивается второй день пребывания Адриана в Помпеях.

День третий

Проходим прямо на смех хозяина к нему и его гостям. Оказывается, ночью Фруктус напялил на одного из мулов табличку «Помпеям грозит разрушение», с которой тот и носится по улицам города. От кучки людей проходим влево по улице Изобилия и при крике «Осторожно!» быстро делаем шаг вперед, иначе кусок черепицы вопьется прямо вам в голову, и пребывание в стольном граде Помпеи окончится фиаско. Навестим парфюмерную лавку Аскулы. В благодарность за удачный бизнес, который проходит не без вашей помощи, она подарит вам розу. Теперь обернемся и поговорим с эдилом. Он





Форум — культурный центр древнего города. Его модель воссоздана разработчиками со скрупулезной точностью, в соответствии с последними научными данными о погибшем городе.

Сержантские советы

Знакомые с детства «Пенаты» Репина и Татьяна Ларина вряд ли кого-нибудь наводили на мысль о древних римлянах. А ведь это именно они отправляли в своих особняках культы пенатов и ларов — духов-покровителей домашнего очага, принося в жертву то бычка, то мула.

Сержантские советы

Асс — древнеримская медная монета, изначально равнявшаяся римскому весовому фунту (определение фунта смотри ниже).

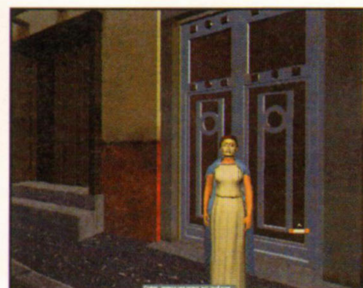
Древнеримский весовой фунт изначально (и впоследствии) равнялся 325,45 грамма.

обвиняет вас в распространении скандальной информации с помощью мула и ждет от вас слезливых оправданий. Поговорим сначала с человеком, рисовавшим плакат, затем с хозяином мула и, наконец, с Аскулой, которая согласится выступить в вашу защиту. Тут к вящей радости всех присутствующих Марк Овидий приведет беглого мула и возьмет вас на поруки. А мула, видимо, будут судить...

После счастливого спасения из лап правосудия вы окажетесь в палестре, и Марк предложит сыграть с ним в дротики (за дротиком пройдите направо и прямо). Наша цель — дать знать Софии, что Адриан ее помнит и любит. Поэтому, прикрепив розу к дротику, нацелимся на Везувий. Ведь примерно там находится сад Октавия.

Кинув дротик, выходим из палестры в его поисках. Обходим амфитеатр слева, пока не услышим голос Локусты. Она прячется под одним из сводов. Чуть повернувшись направо, мы увидим ее согбенную фигуру. Она отдаст 2 приготовленных зелья и попросит освободить ее сына Фруктуса из лап охранников. Пройдем дальше направо вдоль амфитеатра и поговорим с рабом-охранником. На вопрос о галльском маге ответим отрицательно. На вопрос Фруктуса тоже отвечаем отрицательно.

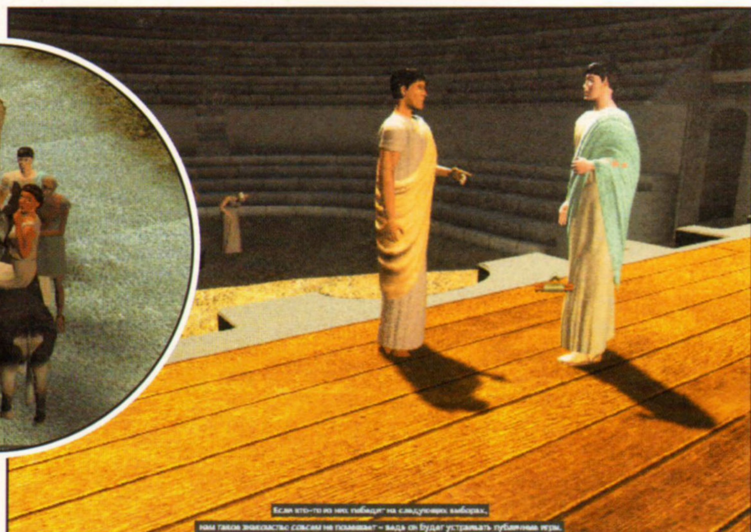




Вернемся к месту, где встретили Локусту. Теперь там находится Пальмира со своим возлюбленным — мускулистым темнокожим гладиатором. Предложим ей применить свое мастерство на деле и отвлечь стражника. После чего поговорим с гладиатором и попросим его помочь сломать решетку в камере Фруктуса. Поднимаемся по лестнице на второй этаж амфитеатра и идем влево до упора, пока не очутимся перед выходом на арену. Ломать решетку придется, естественно, изнутри, поэтому пересекаем арену и идем в тоннель, пока не окажемся перед решеткой. Кликнем на решетке, а после курсором в виде решетки — на гладиаторе. Идем внутрь открывшегося прохода, поворачиваем направо, к Фруктусу. Теперь надо бить сильно, но аккуратно. Э-э-э... То есть действовать тихо, но осторожно. Используем нож на веревках, удерживающих Фруктуса. НЕ ГОВОРИТЕ с ним и НЕ ТРОГАЙТЕ камень под его правой рукой, иначе умрете, как всегда! Не дав Фруктусу прийти в себя от радости чудесного спасения, быстро возвращаемся ко входу на арену. Со второго этажа незаметно уходим по крайней правой лестнице, иначе попадемся.









После столь удачного предприятия не мешало бы выпить. Посему наведаемся в таверну. Пройдем в заднюю комнату и поговорим с гладиатором. Можем сыграть в кости, а можем отказаться. На положение вещей это никак не повлияет.

А как там поживает вожделенная наша возлюбленная София? Пора переходить к решительным действиям и опоить ее любовным зельем. А то на горячие признания и страстные взгляды она не реагирует. Подойдя к дому Октавия, поговорим со слугой. Сославшись на приглашение Локусты, ужом просачиваемся в сад и незаметно приближаемся к Софии. Говорим с ней. Все бесполезно. Чтобы еще раз привлечь ее внимание, кидаем к ее ногам тали. Говорим вновь. В ее глазах уже сквозит готовность поддаться, но она все еще не уверена. Что ж, используем первое снадобье на воду справа от нас. София смягчается. Третий день закончен. И, судя по всему, более удачно, чем второй.

День четвертый

Итак, последний день до гибели города. Наша основная цель — вывести всех, кто стал дорог сердцу, из проклятого богом поселения.

Обратим внимание на нашего хозяина Попидия и поговорим с ним. Он сетует на то, что его желание закатить пир на весь мир подвергается большой опасности из-за отсутствия редкостной вкуснейшей приправы, сильфиума. Придется помочь. Выходим из дома и идем на улицу Изобилия направо от дома Попидия. Из-за угла на вас набрасывается разъяренный хозяин мула. По всей видимости, его жена осталась недовольна подаренными духами, и предыдущую ночь супруги провели в перебранках. Мул — вещь в хозяйстве полезная, поэтому соглашаемся его купить.

Проходя к таверне мимо Аскулы, осведомимся у нее, где можно было бы найти пряность под названием сильфиум. Она посоветует обратиться к Локусте. Напоследок стоит предупредить девушку о грозящей Помпеям опасности.

Далее попытаем счастья в таверне у Диониса. Сильфиума у него, конечно, нет, да и к гибели города он относится довольно скептически. Пройдем в заднюю комнату и поговорим с гладиатором. Предупреждение об опасности рождает в нем желание бросить к черту адскую работу, завести стадо овечек и обосноваться где-нибудь в горах. Он решается уехать из города вместе с нами. Теперь по совету Аскулы отправимся искать Локусту к Треугольному Форуму. Форум найдем, если пойдем от дома Попидия налево и затем повернем направо. Проходим в его центр, к развалинам.

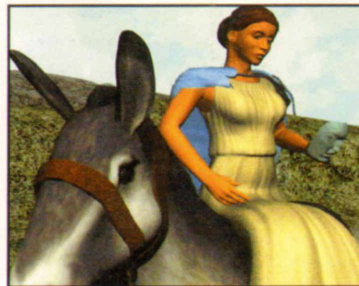
Завидев издалека согбенную фигуру Локусты, поговорим с ней о приправе. Но сначала старушке надо оказать помощь в добывании некой колдовской вещицы. Для этого возьмем камень справа от Локусты. Дальше действуем БЫСТРО: кидаем камень в ветку дерева, берем упавшую ветку и используем ее на место, где брали камень, — змея обвивается вокруг ветки. Ее необходимо срочно куда-то отбросить, поэтому судорожно оборачиваемся к дереву и используем ветку туда, куда используется, а именно на траву слева от дерева, — Адриан выкидывает змею. Оправившись от шока, отдадим ветку Локусте и поговорим с ней. Она сообщает, что у жреца храма Изиды есть немного сильфиума, хранящегося в экклезиастерионе (там, где мы брали перо ибиса).

Дабы заинтересовать жреца и отвлечь от насущных обязанностей, Локуста выдает нам древний папирус, который якобы является частью третьей книги Гермеса. Получив папирус, возвращаемся ко входу и идем влево (если стоять лицом к лужайке), поворачиваем направо и проходим вперед. ВНИМАНИЕ: идти надо только этим путем, иначе не встретим эдила. Эдил охраняет вход в театр, куда нам, по всей видимости, надо проникнуть.

Неразумный Попидий мало того, что не собирается покидать город, еще и готовится отметить Вулканалии с небывалой помпой и пригласить заезжих менестрелей. Говорим с эдилом. В разговоре упоминаем Фруктуса. Обманутый эдил уходит, а мы входим в дверь театра. Поговорим с человеком на сцене. Он не прочь выступить со знаменитой «Медеей» на вечеринке у Попидия, но ему нужна замена для сбежавшего золотого голоса труппы — Публия. Со скамейки в зрительном зале заберем свиток (с одной стороны) и маску с плащом (с другой).

Локуста упоминала, что в далекой юности Фруктус подавал большие надежды и мечтал стать актером. «Была бы неплохая замена Публию», — подумалось было Адриану. Тем более, что со слов Локусты он теперь знал о настоящем пребывании Фруктуса в булочной у Сотерика.

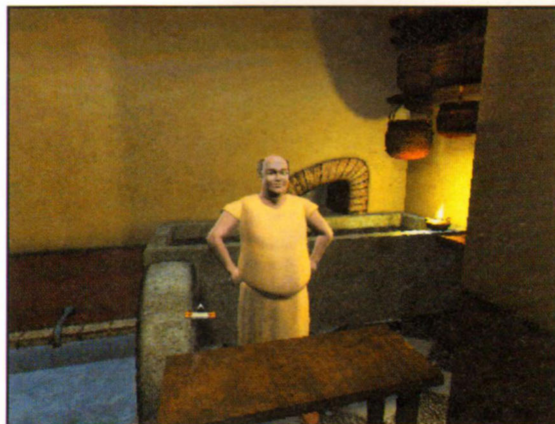
Выходим и направляемся в гости к пекарю. Поговорив с Сотериком, проходим вглубь





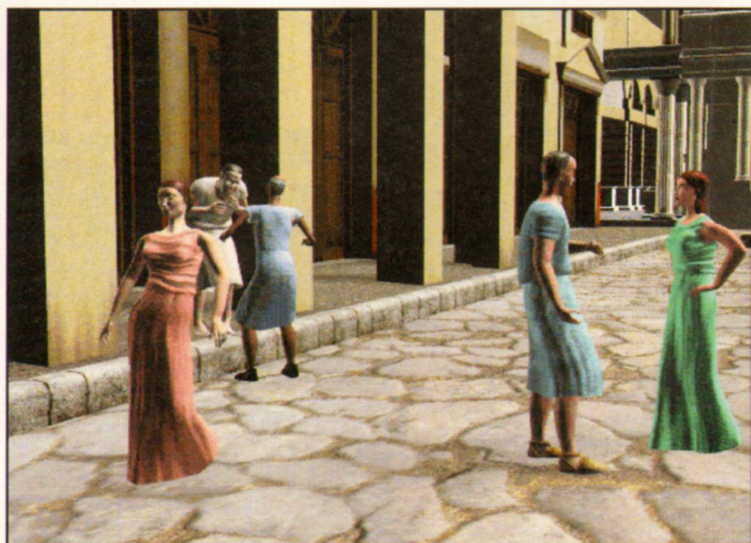
Сержантские советы

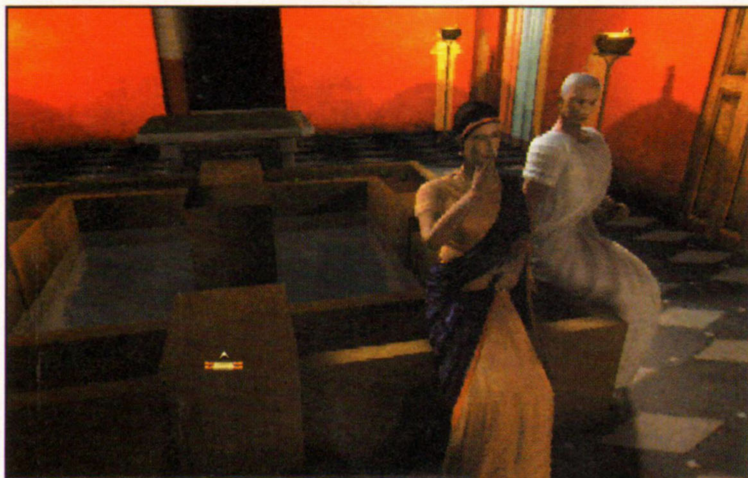
Прежде, чем кинуть, дождитесь предупреждения Марка о том, что не стоит кидать слишком сильно, иначе дротик может попасть в сад Октавия, и старик будет очень недоволен. Если вы нацелитесь в противоположную сторону, то случайно убьете ни в чем не повинного раба, и вас будут судить за порчу чужого имущества. Без розы дротик тоже не сработает.

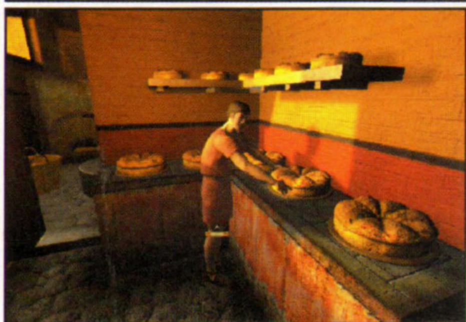


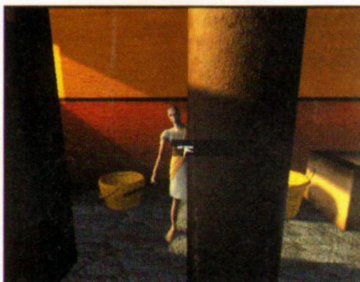












булочной и обнаруживаем там Фруктуса. Юноша до смерти испуган и ни за что не решается выйти из убежища без маскировки. Не мудрствуя лукаво, проходим к мулу и берем с подножия мельницы муку и ткань. Нахлобучиваем сей наряд на Фруктуса. Ну чем не посыльный из пекарни?

Пора представить руководителю труппы восходящую звезду трагедии. Проходим к двери в театр (возле нее стоят Фруктус и Локуста) и входим в него. Договорившись с Пиладом о выступлении в доме Попидия и отъезде из города на рассвете, выходим из театра и идем в храм Изиды. Как вы помните, он находится



тут же неподалеку. Поговорим с жрецом о конце света и предложим ознакомиться с папирусом. На его вопрос о порядковом номере книги отвечаем, что папирус относится к третьей из книг Гермеса. После ухода жреца БЫСТРО идем в экклезиастерион (там брали перо ибиса) и в дальнем левом углу отодвигаем цветок, за которым берем коробку с сильфиумом. Теперь есть с чем вернуться в дом Попидия.

Попидий стоит все в том же месте и в той же позе, в которой мы оставили его рано утром. Получив сильфиум, пуще прежнего взбеленилась старуха, то бишь Попидий, все ему мало. Подавай теперь ему краснoперых рыбок цвета свежей крови. Что ж, делать нечего. Еще раз пошел старик к синему морю (в нашем случае к голубому бассейну около цветной занавески), закинул невод (в нашем случае кликнул на красной рыбешке) и вытащил репку (в нашем случае вернулся к Попидию и применил на него пойманных красноперок). Оказавшись на кухне, поговорим с поваром. Он начнет хитро подмигивать и загадывать загадки. Отгадывать нужно следующим способом. Внимательно прослушав его тираду, соберите со стола блюда в инвентарь, а затем, по вашему разумению, расставьте в нужном порядке слева направо. Вот примерные ответы.

1-й: мидии, яйца со спаржей, фаршированный тунец.

2-й: грудка форели, утка с грибами.

3-й: устрицы, сладкий инжир, сушеные плоды.

Тем временем незаметно свечерело. Оказавшись у входа в сад Октавия, разворачиваемся так, чтобы можно было двигаться вперед. После этого поем жаворонком (кликаем по жаворонку в инвентаре). Услышав посторонний звук, БЫСТРО делаем шаг вперед и в очередной раз счастливо избегаем удара камнем в голову. Отпрыгнув от камня (его можно взять, а можно и не брать), движемся в направлении дома Попидия вслед за тенью человека. Подойдя к дому, прослушаем стук хлопающейся двери. После этого оборачиваемся и на пути к улице Изобилия сталкиваемся нос к носу со Стацием — верным рабом Октавия. Из разговора с ним мы выясняем только один новый факт: он именно тот, на кого придется применить второе зелье. Да, Стаций, есть время разбрасывать камни, и есть время их собирать...

Используем на Стации второе снадобье. К сожалению, перед тем, как погрузиться в долгий наркоз, он так и не признался, где находится София. Что по разумению глупого раба может быть надежным и безопасным местом для молодой незамужней девушки? Как выясняется в процессе, развалины на Треугольном Форуме. Проходим к развалинам и ищем там Софию. Так и есть: стоит одна-одинешенька, привязанная к обледенелой колонне и продуваемая всеми ветрами. Разрежем ножом ненавистные путы и освободим любимую.

Уже светает. Чтобы благополучно выбраться из города (иначе говоря, чтобы появилось хоть одно место, куда мы смогли бы беспрепятственно пройти, кликнув мышью), надо нацепить на Софию маску и плащ. Двигаемся в сторону Стабианских ворот.

Теперь необходимо уломать раба, охраняющего ворота, выпустить нас подобру-поздорову. Есть два способа: хороший и очень хороший. Можно дать ему свиток, и тогда он дружелюбно разрешит проехать, или же (что, безусловно, приятней) стукнем его камнем по голове.

И вот он, долгожданный финал. Отъехав от города на безопасное расстояние, наблюдаем за величайшей трагедией Земли — гибелью некогда прекрасных Помпей. Ни дать ни взять, ожившая картина К. Брюллова «Последний день Помпеи». По крайней мере, по накалу страстей. MG



Сержантские советы

Вот все говорят: «Помпеи, Помпеи!» А кто-нибудь помнит, что вместе с Помпеями под пеплом Вулкана было погребено еще два древнеримских поселения: Геркуланум и Стабия?



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

RPG

Icewind Dale

Для вызова консоли жмите **Ctrl+Tab** и вводите нижеследующие коды:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea()
Открыть всю карту.
CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Телепортировать партию в позицию курсора.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]);
Помеченные персонажи получают характеристику **EXP** в размере **[number]**.



CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]);
Партия получает золото в размере **[number]**.
CHEATERDOPROSPER:Midas();
Партия получает золото в размере 500 у.е.
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
5 healing potions, 5 antidotes, and 1 Scroll Of Stone To Flesh.
В любом текстовом редакторе измените файл icewind.ini следующим образом: добавьте строку **Cheats=1** в раздел файла под заголовком **[Game Options]**. Запускайте игру, вызывайте консоль клавишами **Ctrl+Tab** и набирайте строку
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
для активации режима ввода читов.

После этого во время игры попробуйте нажимать следующие клавиши:
Ctrl+J — помеченные персонажи перемещаются в позицию курсора.
Ctrl+R — лечение помеченного персонажа.
Ctrl+Y — убить монстра или **NPC** с нулевым показателем **EXP**.
Ctrl+4 — отображение неких скрытых полигонов. Это позволяет видеть ловушки и западни.
Примечание: обязательно создавайте резервную копию всех используемых файлов.

Diablo 2

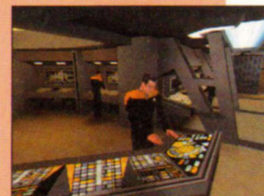
Как сделать много денег.
В честной игре попробуйте получить, как минимум, 1000 единиц золота, и тогда путем несложных действий вы сможете увеличить свой денежный фонд до 65000 единиц. Последовательность действий следующая:
1) Зарабатываете 1000 единиц золота или немного больше.
2) Сохраняетесь, предварительно записав сколько у вас денег.
3) Загружаете **Hex**-редактор (я пользуюсь программой, встроенной в **Volkov Commander**) и открываете там файл **savegame.d2s**, где вместо **savegame** будет имя вашего персонажа.
4) Конвертируете ваши запасы золота в шестнадцатеричный формат и ищете полученную цифру в открытом документе. Можно, конечно, искать вручную, но лучше воспользоваться автоматическим поиском.
5) Заменяете найденные циферки и буковки на **FFFF**, сохраняете и закрываете файл.
6) Запускайте **Diablo II**, загружайте свой save и вы обязательно обнаружите значительную прибавку денежной массы.

ACTION

Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)

Во время игры жмите тильду (~) и набирайте **sv_cheats 1** для активации остальных кодов.
god — режим Бога.
noclip — прохождение сквозь стены.
give # — получаете предмет # (список смотри ниже).

Список:
Phaser
Compression
Rifle
Scavenger
Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
All



СИМУЛЯТОР

Devil's Island Pinball

Для активации читов жмите кнопку **Print Screen** и набирайте один из нижеследующих кодов:



none shall pass — включить/выключить блокировщик мяча.
checkmate — последний шарик.
geriatric — увеличение времени.
juvenile — сокращение времени.
debate team — добавление очков.
miss marple — **Mystery Lit**.
field goal — **Kickback Lit**.
idiot box — готовность **Video Mode**.
ooga-booga — готовность **Witchdoctor**.
false gods — готовность **Idol**.
easter island — готовность **Big Ugly Head**.
pompeii — готовность **Volcano**.
peashooter — готовность пушки (**Cannon**).
deadman — включить **Zombie Ball**.
mixmaster — включить **Next Ingredient**.
donut — включить **Last Ingredients**.
transwarp — включить **Powerball**.
1 green bottle — **Cannibal Attack Lit**.
2 green bottles — **Pirate Gold Lit**.
3 green bottles — **Jungle Pursuit Lit**.
4 green bottles — **Snake Slaying Lit**.
5 green bottles — **Into the Lair Lit**.
6 green bottles — **Voodoo Curse Lit**.
7 green bottles — **Scorpion Hunt Lit**.

Hard Truck 2

Включите паузу в игре и наберите:

hardtruckisthebest — деньги и лицензия.
wininalottery — то же самое.
openallroads — открыть все трассы.
advancedmap — увидеть все скрытые контейнеры на трассе.



freerepair — жмите **Backspace** для бесплатного ремонта.
freerecover — жмите **Ctrl+5** для бесплатного восстановления.
fillup — неограниченное топливо.

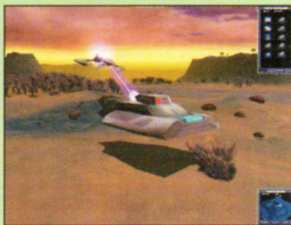
MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СТРАТЕГИИ

Star Trek: New Worlds

Доступ ко всем миссиям. Зайдите в директорию, куда вы установили игру, и отыщите там файл **game.ini**. Обязательно создайте резервную копию, после чего можно редактировать файл в Notepad. Измените строки:



FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

так, чтобы они выглядели следующим образом:
FedLevel=100,
KliLevel=200,
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

Запускайте игру. После проделанных манипуляций будут доступны все миссии, для каждой из трех рас, причем проходить их можно в любом порядке.

Wartorn

Во время игры жмите C, чтобы открыть окошко чата. Далее набирайте коды и нажимайте Enter.

debugcheatshowenemy=1 — показать здания и технику противника.
debugcheatfastbuild=1 — ваши транспортные средства строятся быстрее.



ACTION

Wheel of Time

Вызывайте консоль (~) и набирайте.

god — режим Бога.
amphibious — вы можете дышать под водой.
completelovol — пройти все уровни.
allammo — все оружие и потроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — вы можете летать.
walk — вы ходите пешком (а не бегаете).
behindview 1 — вид персонажа сзади (от третьего лица).
behindview 0 — нормальный вид.



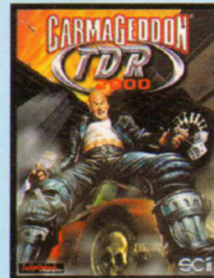
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены).
invisible 1 — вы становитесь невидимым.
invisible 0 — вы становитесь снова видимым.
killall [класс] — убивает всех персонажей определенного класса.
killpawns — убивает всех монстров.
say [сообщение] — отправить [сообщение] всем сетевым игрокам.
slomo # — установка скорости игры в значение **#** (1.0 – нормальная скорость).
summon [класс] — создать персонаж определенного класса.
switchcooplevel [новый уровень] — в кооперативном режиме (**Co-Op**) сервер переходит на новый уровень.
switchlevel [новый уровень] — переход на новый уровень.

СИМУЛЯТОР

Carmageddon TDR 2000

Жмите тильду и набирайте:

hereComesTrouble — включить читерский режим.
openLevelsGuv — все уровни.

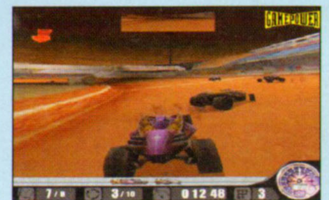


cash — немного денег (+$10,000) .
invincible — режим Бога.
ai on/off — включить/выключить **AI**.
setCar [CARNAME] — пересесть в другую машину (**[CARNAME]**).
makeai [CARNAME] — создать нового противника на машине **[CARNAME]**.
WasteAll — уничтожить все машины.
lastlap — начать гонку с последнего круга.
Lastcheckpoint — пройти все чекпойнты, кроме последнего.
adventure — мини-игра в жанре текстовой адвенчуры.
damage_multiplier # — увеличить урон, наносимый врагам в **#** раз.
addPowerup # — добавить **Powerup** (#=Название).

Список названий Powerup'ов для чита addPowerup можно подсмотреть в файле **PowerupStrings_Internal.txt**, который лежит в папке **Assets**, куда вы установили игру.

Powerslide

Набирайте коды во время игры.
APOLLO — при нажатии **Alt** машина поднимается над землей.
BOMB — из вашей машины на трассу вылетает бомба.
BURN — рядом с машинкой что-то загорается.
GLIDER — возможность управлять машиной в воздухе.
HOVER — cars hover.
ICBM — машинка ведет себя, как ракета.
JUMP — невысокий прыжок на трассе.
LAUNCH — запуск машины. Попробуйте понажимать клавиши «**a**» и «**z**».
LIGHT — горящая машина.
LUNAR — лунное тяготение.
SLEEP — машины под управлением AI не тормозят вообще.
SPIDER — машинка способна ездить по любой поверхности.



SUCK — автомобили притягиваются друг к другу.
TIMEWARP — для компьютерных оппонентов замедляется время.
TWISTER — машины под управлением **AI** попадают в невидимый торнадо.
WARP — все оппоненты вылетают за пределы трассы.

СТРАТЕГИИ

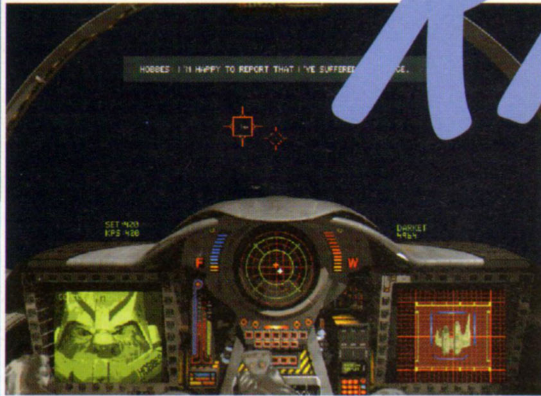
Warlords: Battlecry

Просто наберите:
IAMATANK — режим бога.
IAMASEER — открыть карту.
IAMALOSER — потерпеть поражение в сценарии.
IAMAWINNER — одержать победу.
IAMANARCHMAGE — доступны все заклинания.





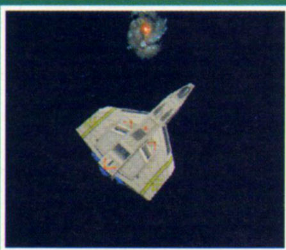
Николай «CrushClaw» Панков
ака Лыжник



Крылья вселенной

Серия Wing Commander

Игры бывают разные. К примеру, бывают игры, любимые народом, а бывают те, что народ не любит. Так мы будем говорить как раз о первых, а о последних мы многозначительно промолчим. Во-первых, надобно определиться, что, собственно, такое игра, любимая народом. По моему нескромному мнению, это не та игрушка, которая нравится всему народу поголовно, а та, в которую тянет поиграть и через десяток лет после ее выхода. В данном случае под «народом» понимаются я и все мои единомышленники. Так вот, в 1990 году вышла замечательная игра Wing Commander и все в том же году уже стала любимой народом. Потому как это не просто «космическая леталка», а «замечательная космическая леталка с хорошо продуманным сюжетом». Однако речь тут пойдет не только о ней, но и об остальных играх серии Wing Commander, в основном о так называемой Kilrathi Saga, ремейке первых трех Wing Commander'ов, повествующем о войне людей и Kilrathi.



Итак, начнем. Что есть главное для создания серии игр на одну тему? Главное есть создание грамотной вселенной, где, собственно, и будет происходить дело. И, как говорится, «есть такая буква»! Концепция игры заключается в том, что люди (нормальные человеки, живущие на земле) начали исследовать космические просторы. Однако это оказалось весьма затруднительным занятием. Дело в том, что звезды-то далеко, и лететь-то до них черт-те сколько. Но тут умный такой деятель, доктор физических наук Шари Аквенди, изобрел полезное устройство, которое он назвал «Двигатель Аквенди». Правда, это оригинальное название не прижилось, и вскоре устройство повсюду называлось «Прыжковый двигатель». Оно позволяло перемещаться через так называемые «Прыжковые маршруты». Эти маршруты представляют собой натуральные гиперпространственные отклонения, связывающие разные участки пространства. Они, как правило, существуют вблизи планет. Соответственно корабль, на котором стоит двигатель Аквенди, попав в точку прыжка, может перенестись по маршруту в другую систему, не тратя время на перелет. Ну тут человечество, конечно, обрадовалось и начало штамповать исследовательские корабли и посылать их в неизвестность. Таким образом, люди уже исследовали, колонизировали и начали обживать весь наш сектор, а вскоре им пришлось лететь в соседние.



Лицом сидит главный герой, Кристофер Блеер, в исполнении Марка Хаммила.

Один из соседних секторов назывался Вега по имени самой большой звезды. Вот при освоении Вега-сектора человечество и огребло проблему на ближайшие сорок лет. Был прекрасный весенний день 2629 года, точнее — 105 число. Капитан Жедора Андрополос, находясь в рубке своего исследовательского корабля «Ясон», узрел в просторах космоса неизвестный корабль. Ну для человечества не было секретом, что мы в галактике не одни, а поэтому на такой случай был разработан специальный сигнал типа «мы — люди мирные, давайте дружить и все такое». Земные ученые были почему-то уверены, что это сообщение поймут все. Капитан Андрополос незамедлительно его и просигналил. Двадцать две минуты на корабле инопланетян этот сигнал переваривали. А потом открыли огонь из всех орудий.



Капитанский мостик Victory совмещен с центром связи.

Пять лет потребовалось ученым, чтобы понять, что мы имеем дело с враждебно настроенной расой (какие, однако, догадливые ребята! — *Прим. ред.*), и в 186 день 2634 года Земная Конфедерация официально объявила войну Империи Kilrathi за бессчетные акты пиратства и внезапные нападения. В том же году было и первое серьезное сражение. 228-го числа один из лингвистов — криптографов Конфедерации, по имени Чес М. Перри, частично расшифровал перехвачен-

ное сообщение. В нем говорилось о готовящемся нападении на колонию на МакАулифф и на базу Александриа, летающую по ее орбите. Командование послало на защиту некоторое количество кораблей. 235-го числа туда же прилетела и вражеская флотилия. Тут-то все и поняли, что мистер Перри несколько лажанулся с подсчетом флота, так как кораблей появилось в 3 раза больше, чем планировалось. После нескольких дней жесточайших боев земной флот был вынужден отступить, оставляя все еще боеспособную группировку противника. Однако враг был поражен яростным сопротивлением землян и тоже отошел на заранее подготовленные позиции для перегруппировки. Это побоище осталось в хрониках под названием «МакАулифская засада».



Это полковник Ралгха. Впрочем его внешность типична для расы Kilrathi.

В 2639 году Земные войска выигрывают еще одно знаменитое сражение. Войска Kilrathi (пишу по-английски, так как «th» в русском языке не читается, а коверкать имя этой великой расы я не хочу) захватывают занятый людьми мир Эньо. Под прицелом их орбитальных пушек оказывается четверть миллиона поселенцев. Враг ждет реакции Конфедерации. И реакция не заставила себя долго ждать. Командование разрабатывает операцию по освобождению и незамедлительно приводит свой замысел в исполнение. Первая фаза этой операции началась с появлением в точке прыжка земных кораблей. Однако на глазах у изумленных Kilrathi появились не ожидаемые эсминцы и авианосцы, которых враг уже был готов расстрелять из крупнокалиберных орудий, а несколько звеньев тяжелых истребителей. Более того, они не вступали в бой, а раскидывали повсюду мины. Флот противника был вынужден развернуться и отступить, чтобы не оказаться в центре минного поля. Тут-то и началась вторая фаза. Kilrathi поздно заметили, что минное поле охватывает точку прыжка. По радиосигналу все мины сдетонировали и в прыжковой точке появился земной флот, незамедлительно открыв огонь по противнику. Потери в этом сражении были приблизительно равные, однако заложники остались живы, а вражьи корабли бежали. Так закончилось «Сражение при Еньо».

В 2642 году командование решило запустить новый класс кораблей «Бенгальский авианосец», способных нести до 104 истребителей на борту. Первый корабль этой серии сошел с верфей конфедерации в 2644 году и несколько отличался от всех последующих. Он был на 10 метров длиннее и немного легче, так как после испытаний в чертежи были внесены некоторые изменения, в том числе было решено убрать часть вооружения. Ему было присвоено имя «Тигриный коготь». Таким образом, он являлся самым большим кораблем своего класса и стал называться «Бенгальский ударный авианосец». Он был уже же направлен к месту боевых действий, в Вега-сектор, где его присутствие было сразу замечено врагом. В 2649 году несколько транспортных кораблей с десантом, направленных для штурма одной из колоний



Комната техников. На переднем плане полковник Ралгха из клана Ххалас.

Wing Commander

1

В 2647 году на борт «Когтя» был направлен для несения службы некто Кристофер Блеер, выпускник академии. Это как бы и есть главный герой игры. Правда, на тот момент он еще не был Кристофером. Имя всплыло только в третьей части игры, а пока он был просто многообещающим пилотом. Начиная службу вторым лейтенантом, он еще не знал, что в этой войне ему предстоит играть главную роль. Выполняя миссии, Кристофер делает себе неплохую карьеру и вскоре становится примером для подражания. Он обзаводится множеством друзей, с которыми после миссий можно поболтать в баре, на грудь его цепляют все больше и больше звезд, и вообще все круто и замечательно.

Вега-сектор освобождается постепенно. В каждой из систем вам предстоит выполнить по четыре миссии: если они выполнены успешно, то «Коготь» летит дальше, а когда провалены — отступает. Я, как маньяк, осматривал миссии во всех системах, однако, если не проваливая боевые задания, необходимо освободить всего лишь пять систем. Если «Коготь» окажется в «Адской кухне», то игра проиграна, так как даже в случае выполнения всех заданий последняя миссия представляет собой прикрытие для отступления вашего авианосца из сектора. В каждой из систем вы летаете с новым напарником и пилотируете разные корабли. Истребителей всего четыре. Прежде всего, «Шмель», легкий и маневренный корабль. Далее «Скимитар», называемый средним. Это недоразумение, так как «Скимитар» вообще является не истребителем, а летающей консервной банкой, медленной, неповоротливой и легковооруженной. Тяжелый истребитель «Хищник», на мой взгляд, самое эффективное оружее, так как обладает неплохой скоростью, утяжеленной броней и мощнейшим оружеем. И последний, средний истребитель «Рапира», который, конечно, всем хорош, однако после «Хищника» не смотрится.

Боевые товарищи Блеера придают игре ощущение реальности. Психопат Тодд Маршал (позывной «Маньяк»), которому главное убить побольше Kilrathi, — одна из самых примечательных личностей в игре. Судя по всему, он любимец создателей, так как остается во всех последующих играх в основной сюжетной линии. Когда он является вашим напарником, нужно держать ухо востро, ведь он не склонен подчиняться приказам, так как не считает вас начальником, потому что они с Блеером одного года выпуска. Джеймс Таггарт (позывной «Паладин»), тоже остается в последующих частях, однако там он уже не является боевым пилотом. Он уже стар и воюет с начала войны. На «Когте» он с первого вылета и пользуется уважением остальных пилотов. Жанет Деверо (позывной «Ангел») также ключевая фигура в игре, но об этом в следующей серии. Остальные фигуры не столь ярки, так что о них несколько покороче. Танака Марико (позывной «Дух») — идеальный напарник. Приказам подчиняется, разговаривает вежливо и вообще. Ян Сент-Джон (кличка «Охотник») — самый крутой пилот, больше ничем не выделяется. Чен Къен (позывной «Босс»), ничем не примечателен, кроме того что официально загибается в секретных операциях.

Майкл — «Ледяной Человек» Кейси мне почему-то понравился больше других. Он спокойный и несуетливый, никогда «случайно» не попадал в меня и вообще — лучший пилот. А вот капитана Джозефа Кумало (позывной «Рыцарь») я невзлюбил сразу, так как в одном из разговоров в баре он упомянул, что «Скимитар» — хороший корабль. Руководит всеми ими некто полковник Халкион, который мне тоже не нравился своими глупыми заданиями и размахиванием руками на брифингах. Еще на корабле есть некто Shootglass, что можно перевести как «стреляющий по стаканам». Имя его нигде не упоминается, и работает он барменом.

Короче говоря, с таким пилотом как вы, Вега-сектор вскоре освобождается. В последней миссии вы уничтожаете главную базу противника и награждаетесь самой высшей наградой — медалью «Чести Земной Конфедерации». Несмотря на то что последние игры этой серии сделаны как интерактивные фильмы, Wing Commander I показался мне самым примечательным в отношении экипажа. В остальных и сюжет был превосходным, и миссии детально разработаны, однако не хватало чего-то вроде «духа команды». Короче, первая часть игры лично мне всегда казалась лучшей. Проходил я ее раз десять, больше, наверное, я играл только в Eye Of the Beholder. Никогда не забуду, например, как целую неделю пытался убить некоего Бхурака, вражеского аса, уходящего на большой скорости при любом повреждении корабля. И смог-таки его убить. А миссия, где необходимо конвоировать захваченный у Kilrathi эсминец? Мы, бывало, собирались с другом (таким же поклонником этого мира, что и я) и целый день напролет пытались по очереди выполнить эту задачу. Нет, Wing Commander I — это шедевр. А остальные такого внимания не заслуживают.

Wing Commander. The Secret Missions

2

В секретных операциях вы выполняете специальные задания для командования. На самом деле ваша цель — месть. Враг применил к колонии Годдарт новое оружие, чем просто-напросто стер колонию с планеты. Выживших не осталось. «Коготь» опоздал к Годдарту, так как был отвлечен менее серьезными боевыми задачами и поэтому теперь ведет преследование вражеского флота. Отрезая от группировки по кусочку, в конце концов, «Коготь» сталкивается с флагманом, дредноутом «Сиваром», названном так в честь бога войны у Kilrathi, на котором, собственно, и стояло это разрушительное супероружие. Разумеется, даже ежику понятно, кто именно уничтожил это чудо техники.

Wing Commander. The Secret Missions 2: Crusade

3

Вторая секретная операция — крестовый поход против вражьей религии. Kilrathi путем каких-то сложных махинаций и недоступной человечеству математики вычислили планету Фирекка, где решили устроить свою религиозную вечеринку под названием Sivar Eshrad. По прикидкам ученых вышло, что местное население планеты, скорее всего, не выживет, а поэтому «Тигриный коготь» был послан к дружественному народу для того чтобы защитить его от врага. Ну, разумеется, храбрым воинам это удалось.

Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi

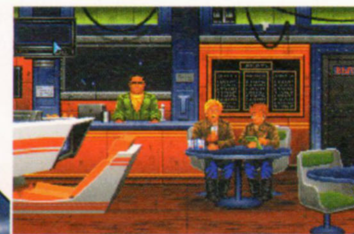
4

В 33 день 2656 года «Тигриный коготь» был взорван на подходах к базе К'Титрак'Мэнг. Кристофер Блеер, возвращаясь из миссии, стал свидетелем появления из ниоткуда бомбардировщиков, которые выпустили торпеды и ушли в никуда. Записывающее устройство на корабле было неисправно, так что никаких убедительных доказательств этому Блеер предоставить не мог. Он был обвинен в трусости и разжалован до майора, так как вице-адмирал Джефри Толвин не поверил ему на слово. Для прохождения дальнейшей службы герой был переведен на пограничную станцию Каернавон, где занимался никому не нужным патрулированием.

Однако не для всех этот факт был печальным. Император Kilrathi и его внук, принц Thrakhath (я бы попытался написать его имя русскими буквами, да одна проблема — звучит оно несколько странно и не вполне прилично), искренне радовались. Потому что они считали Блеера своим врагом номер один.

Совершенно случайно, через 10 лет, находясь в патруле, Блеер встретил поврежденный авианосец «Конкордия», на котором служат его старые друзья. Блеер спасает авианосец, уже не способный запускать истребители, и садится на его борт. Самым большим сюрпризом оказывается то, что пилотами «Конкордии» руководит Жанет Деверо. Она решает оставить такого опытного пилота на борту, несмотря на его подпорченную репутацию. Вскоре оказывается, что на борту действует шпион. Он закладывает мину и «Конкордию» спасает лишь жертва Танаки Марико, еще одного бывшего члена экипажа «Когтя». Многие подозревают полковника Ралгха нар Ххаласа, перебежчика, бывшего капитана эсминца Kilrathi, впоследствии сдавшегося. Однако это не он. Предателем оказывается некто Джаз, брат которого погиб на колонии Годдард, поэтому Джаз винит в случившемся всех, кто был на борту неуспевшего вовремя «Когтя». Попутно выясняется, что невидимые истребители все же существуют, хотя Джаз все время ломает «черный ящик» на корабле Блеера, чтобы скрыть это. В конце концов Блеер сражается с принцем и уничтожает базу K'Tithrak'Mang. Его репутация полностью восстановлена, более того, он повышен в звании до полковника. Попутно он влюбляется в «Ангела», и игра заканчивается полным хеппи эндом на всех фронтах: и на любовном, и вообще в секторе Энигма.

Kilrathi, попали в засаду и были вынуждены отступать. «Тигриный коготь», находившийся ближе всех к транспортам, был выслан для прикрытия и ценой жизней многих пилотов истребителей дал кораблям отойти в контролируемое Земной конфедерацией пространство. Эта битва была названа «Карнавал Кастера» и с тех пор «Коготь» пользовался всеобщей популярностью во флоте. Служить на нем считалось честью. MG



Местный бар из Wing Commander, место, где можно пообщаться с ветеранами и получить у них советы. Кстати, следовать им необязательно, так как пилоты говорят чисто теоретически…



Бараки одновременно являются меню save/load. То есть записываются пилоты на нарах.



Коммандер Халкион, управляющий Тигриным Когтем, одновременно выдает задания пилотам. Под его командованием приходится освобождать сектор Вега.



Так со стороны выглядит собственно «Тигриный Коготь». Это единственный авианосец Земной Конфедерации, с которым можно будет встретиться в данном секторе.

Wing Commander II: Special Operations 1

5

В первой специальной операции Блеер попадает под начало еще одного старого друга, Джеймса Таггарта, который летает на транспортном корабле. Транспорт переоборудован для ношения двух истребителей, и Блеер занимается разведкой в тылу врага.

Wing Commander II : Special Operations 2

6

Вторая секретная операция заключается в испытании нового секретного оружия. Нельзя сказать, что это очень интересная часть игры. В ходе операции Блеер осознает, что принц Thrakhath считает его личным врагом.

Wing Commander III: Heart of the Tiger

7

Эта игра просто уникальна. Во-первых, это одна из первых игр, в которой вместо анимационных персонажей были реальные актеры. Во-вторых в ней задействованы звезды, на которых и держалась небывалая популярность игры среди маньяков. Ведь в роли Блеера снимался Марк Хаммил, в свое время игравший повстанческого террориста Люка Скайуокера в фильме «Звездные войны». В роли Адмирала Толвина — Малколм МакДауэл, звезда мирового класса. Джон Райс-Дэвис, конечно, не такой популярный, но тоже известный актер играл «Паладина» — Джеймса Таггарта. Так что одно это увеличило объем продаж игры. Именно из-за нее было решено переиздать все три Wing Commander'a в виде саги.

Начинается игра как обычно: авианосец, на котором летал Блеер, уничтожен. Он валяется в болоте и пыхает огнем, однако сам Кристофер на этот раз ни при чем. Он получает назначение на новый корабль — Victory. На нем служат его старые друзья Ралгха нар Ххалас и «Маньяк». Вместе они бьют врага направо и налево. Однако одна дума тяготит Блеера: куды ж делась его боевая подруга «Ангел»?! Начальство отвечает ему на этот вопрос. «Куды послали, — говорит, — туды и делась!» А послали ее, надо сказать, на столичную планету врага — Килру. Там ее, само собой, схватили и порешили. К тому же изверг принц еще и похвастался этим перед самим Блеером, чем привел его в бешенство. Еще одним ударом для героя стало предательство старого друга Ралгхи нар Ххаласа. Причем самым подлым оказалось то, что сам Ралгха об этом ничего не знал, так как его личность была искусственно сконструированной. Услышав кодовое слово в речи принца, настоящая личность Ралгхи пробудилась, и он, пырнув некую «Кобру», смотался с корабля.

Тут Блеера посвятили в страшный секрет: если врага не остановить, то всем хана. Благодаря сведениям, переданным разведгруппой «Ангела», стало известно, что противник крайне предан своему императору, и если его порешить, да еще так, чтоб нового не смогли выбрать, то Kilrathi дезорганизуются и, вообще, без бороды он нам не страшен © Руслан. Поэтому грохать решили с размахом из большой летучей пушки под названием «Бегемот», которая в большом секрете разрабатывалась под руководством лично Толвина. «Бегемот» отличался тем, что от планеты не оставлял ничего. Пушку успешно испытали на ненужной планете, чем привлекли к ней внимание, а потом успешно потеряли, так как защитные системы на «Бегемоте» еще не установили. Поэтому было решено воспользоваться резервным проектом: сейсмической бомбой. Это устройство необходимо сбросить в эпицентр какой-нибудь сейсмической активности на манер вулкана, и оно своим взрывом приведет планету в негодность. Для доставки этого ценного устройства на место назначения был избран лучший пилот конфедерации, вы, конечно, понимаете кто. Бомбу успешно испытали на еще одной ненужной планете, а затем вас отправили навестить столицу Империи Килра.

В последней миссии игры вам удастся порешить-таки надоедливого принца, а заодно и своего кореша Ралгху. После взрыва планеты, около которой к тому же сосредоточена основная масса вражеского флота, некто Мелек лично подписывает капитуляцию. Так Империя сдалась одному человеку — Кристоферу Блееру.

Ну вот и все. Нет, на самом деле, конечно, не все, и на эту тему лично я мог бы еще говорить и говорить, однако притомился я. И вообще — это не тема для рубрики «Игры, любимые народом», потому что кроме игр существует еще, как минимум, шесть книг, один фильм и один мультсериал, а также несколько фэн-клубов, членом одного из которых я состою. Вот была бы рубрика «Игры, любимые маньяками — фанатами Wing Commander'a», тогда туда материала хватило бы номеров на десять. Так что пока это все.

Wing Commander IV: Price of Freedom

8

Сюжетную линию Сердца Тигра продолжают две игры: Цена Свободы и Пророчество. Первая рассказывает о послевоенных временах, когда Империя Килра, разобрав все оставшиеся крупные военные корабли, мирно жила на оставшихся у нее колониях. Единственной угрозой оставались пираты, сумевшие в свое время наворовать оружия. И вдруг происходит ряд варварских нападений на корабли Земной Федерации. Цели выбираются самые мирные: транзитная база посреди космоса, грузовые корабли, медицинский конвой с больными. Все следы указывали на причастность к этим происшествиям вооруженных сил Союза Пограничных Миров. Правительство решает объявить войну противнику, но оставляет неделю на дополнительное расследование, чтобы убедиться в виновности Пограничников. Разумеется, старому ветерану Кристоферу Блееру поручили поддержать своим авторитетом данное мероприятие. Надо сказать, это была ошибка адмирала Толвина, который сам нес ответственность за все эти террористические акты. Дотошный Блеер докопался до сути и перед конгрессом вынудил его сознаться в своих антигуманных взглядах.

Wing Commander Prophecy

9

Пророчество отличается от всех прочих игр серии Wing Commander тем, что главный герой в ней не полюбившийся уже всей публике Кристофер Блеер, а лейтенант Кейси, сын геройски погибшего на Когте Айсмэна. Он только что выпущен из академии и решил идти по стопам отца во флот. Кристофер же, на этот раз, просто один из высокопоставленных офицеров на борту корабля.Так как времена стоят на редкость спокойные, усмирены и Империя Килра и последователи Толвина из спецвойск Черного Копья, он направляется на новый, экспериментальный авианосец «Мидвэй». Большая часть персонала этого корабля — ветераны последней войны. Волею случая, «Мидвэй» попадает в эпицентр новой заварушки: — в нашу галактику вторгаются Жуки. Они представляют собой насекомоподобную расу, которая, построив межпространственный портал, нападает на все живое в пределах видимости. Разумеется, доблестные герои уничтожают портал за секунду до прибытия подкреплений к противнику. К сожалению Блеер погибает во время этой операции, что подводит итог под карьерой главного героя игр серии Wing Commander.



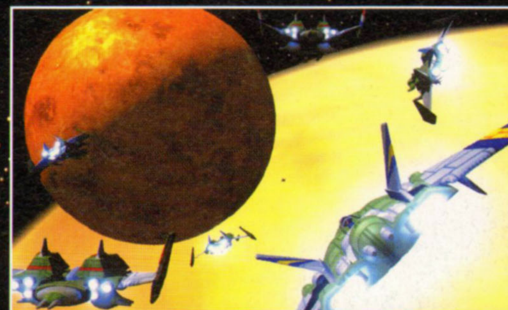
Корабль-заправщик, сопровождающий пилотов в затяжных миссиях.



Церемония награждения Кристофера Блеера какой-либо медалью. В данном случае это Золотое Солнце, которое выдается пилоту, если он катапультируется и выживает при этом. Носить такую медаль, мягко говоря, не престижно…

Эта страшная рожа принадлежит местному бармену по кличке ShootGlass. С ним тоже можно поговорить, но никакой ценной информации он не расскажет.









СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Осень, осень, лес застыл и листья сбросил... а не надо было его дустом поливать. Это просто к слову пришлось, а порассуждаем мы сегодня об удачных и неудачных направлениях развития PC hardware.

Недавно был обнаружен аппаратный ускоритель для языка XML — предшественника HTML. Если данная железка окажется жизнеспособной и, к примеру, будет встраиваться в видеоадаптер вместо 3D-ускорителя, то скоро все видео возможно разделится на ускоряющее 3D и ускоряющее html. Учитывая, что данное творение принадлежит Intel, такая перспектива отчасти реальна. Обратным примером будет эволюция DVD. Стандарт, обещанный чуть ли не в каждом компьютере еще к концу 1998 года, до сих пор продвигается с трудом. DVD-ROM'ы так и не стали до сих пор массовым устройством. Главные причины — сложность изготовления дисков и дороговизна печатающего оборудования.

А нужно ли вообще развивать это самое PC hardware? Как показали недавние исследования, современные игры да, пожалуй, еще 3D-графика — основные потребители быстродействующих систем и процессоров. В остальных же случаях хватает любого Pentium. Так что мы, игроманы, остались почти единственным двигателем компьютерного прогресса, если не принимать во внимание астрономов и прикладных математиков, количество которых ничтожно мало.

Итак... Вывод: если вы еще не купили себе в этом месяце новую компьютерную железку — бегите скорее в магазин! Ведь вы же не хотите, чтобы к этому Новому году все игры вышли на основе прошлогодних технологий? И помните, разработчики ориентируются именно на вас.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

4-канальный звук



Поскольку в последее время все больше и больше игр поддерживает EAX или A3D, то есть объемный 3D-звук с позиционированием в пространстве, мы решили протестировать как звуковые карты, так и колонки и выяснить, что же имеет смысл прикупить, если вы собрались апгрейдить свою старую звуковую систему компьютера.

ТЕСТ

Лучшие мониторы



Хотя мониторы покупают не на один год, причиной замены старого на новый часто становится размер. Еще пару лет назад вполне можно было удовлетвориться 15" монитором, сегодня же такой экран выглядит явным недоростком и должен продаваться вместе с лупой для рассматривания мелких деталей.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Достижения компьютерной индустрии



Кроме анонсов новых продуктов, не обделена вниманием и сфера технологий будущего, как ближайшего — сменные накопители емкостей от 30Гбайт, так и более отдаленного — плоские дисплейные устройства с органическими элементами.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

USB Mobile Rack



Данное устройство поможет вам испробовать еще один способ подключения винчестера для переноски информации к компьютеру соседа или знакомого без разборки последнего — на этот раз через USB, поскольку FireWire есть явно еще не в каждом компьютере.

Lady Alice, Nick A. Skokov

Поскольку в последее время все больше и больше игр поддерживает объемный 3D-звук с позиционированием в пространстве, мы решили протестировать чертырехканальные как звуковые карты, так и колонки.



Геймер любит ушами

Технология 3D-звука в нашем компьютере

Не секрет, что разработчики компьютерных игр уже давно поставили перед собой коварную цель — заманить игроков в тенета полностью виртуального мира, в котором он чувствовал бы себя столь же естественно, как и в реальном. Первыми ласточками, уводящими людей по ту сторону стекла монитора, стали графические акселераторы, заменившие плоские картинки объемными трехмерными сценами. На очереди стоят контроллеры с реалистичной обратной связью и прочие устройства, призванные подменить реальные ощущения виртуальными — шлемы, перчатки, костюмы...

Сегодняшний же день можно смело назвать триумфом трехмерного звука. Именно в этой отрасли виртуальная индустрия достигла максимального приближения виртуальных эффектов к действительности. В отличие от 3D-видео, которое все-таки ограничено окном монитора и определенной условностью моделируемых сцен, акустическое окружение игрока при наличии, конечно же, соответствующего оборудования может быть воспроизведено абсолютно реалистично.

Когда мы говорим о трехмерном позиционируемом звуке, первым делом на ум приходят названия фирм — первопроходцев этой отрасли — Creative и Aureal. Спору нет, их достижения уже скрасили жизнь миллионам пользователей PC. Однако не все подозревают, что в фундаменте звуковой революции лежат не архитектурные решения конструкторов звуковых плат, а сложнейшие технологии, обеспечивающие математический аппарат для последующего воплощения в железе.

При этом разработкой таких технологий занимаются не только соответствующие подразделения фирм-производителей, но и другие компании, посвятившие свою деятельность чисто исследовательской работе. Известнейший пример — знаменитая Dolby Laboratories, которая не выпустила в свет ни одного устройства, однако произвела революцию (и даже не одну) в мире аудиотехники благодаря своим изобретениям.
В компьютерной промышленности тоже есть лидер в области разработок, вклад которого в развитие отрасли ничуть не меньше, чем у Dolby. Это — компания Sensaura.

Те, кто стоят в тени...

Технологии Sensaura, новые и постоянно совершенствующиеся, нацелены на то, чтобы стать со временем фактическим, если не официальным, стандартом в области трехмерного позиционируемого звука как для компьютерных игр, так и для музыкальной индустрии. Правда, сама компания не производит никакого аппаратного обеспечения. Вместо этого она лицензирует поставщикам чипсетов для звуковых карт и ведущим производителям соответствующего железа свои программные решения, основанные на запатентованных высокоэффективных математических алгоритмах. В результате технология Sensaura используется в миллионах звуковых карт и интегрированных решений как в настольных компьютерах, так и в их мобильных собратьях. Sensaura 3DPA (3D Positional Audio Technology) разрабатывалась изначально с прицелом на максимальное удобство для пользователей и поддерживает все крупнейшие на сегодняшний день программные стандарты, такие, как Microsoft DirectSound 3D, EAX и I3DL2.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что обозначают цифры «4.1» в названии звуковой карты или акустической системы?

Обычно обозначения «4.1» или «5.1» указывают на то, сколько независимых компонентов акустической системы поддерживает звуковая карта. Конечно, это не обязательное требование, и тот же SoundBlaster Live! работает даже с обычными наушниками, однако в полной мере возможности многоканальных звуковых карт проявляются при подключении максимально допустимого числа колонок. Число «1» означает, что карта рассчитана на использование сабвуфера. Сабвуфер — это специальная колонка для воспроизведения низких частот. Его использование делает звуковую картину более насыщенной и реалистичной. Число «4» указывает на то, что к карте подключаются четыре колонки-сателлита. Они покрывают весь диапазон частот, располагаются вокруг слушателя и являются основным элементом воссоздания трехмерного звука. Число же «5», в свою очередь, означает, что помимо сателлитов вы можете использовать еще и фронтальный динамик. Его функция — усиление эффекта воспроизводимой компьютером речи.

Мне хотелось бы пользоваться достоинствами нескольких различных звуковых карт и применять их в моем компьютере одновременно. Как можно этого достичь?

Несколько лет назад довольно часто владельцы PC устанавливали в свой компьютер две звуковые карты: одну — для игр, а вторую (чаще всего из семейства Gravis) — для работы в музыкальных редакторах. Сегодня, как ни странно, ситауция повторяется, только наиболее популярной комбинацией является пара Creative SoundBlaster Live! и Aureal Vortex 2. Так как обе они работают хотя и с разным успехом с интерфейсом A3D, устанавливать их лучше по очереди, причем начинать следует с SB Live!, чтобы рабочей версией библиотеки a3d.dll оказалась та, которая написана под Vortex. Главной проблемой является наличие свободных системных ресурсов, в первую очередь — прерываний. Начинайте с установки SB

Вот краткий список интересных особенностей, включенных в технологию Sensaura:
- расширение Microsoft DirectSound 3D;
- Sensaura 3D — эффективное решение для двухколоночных систем без потери функциональности;
- Sensaura MultiDrive — полное (360°) позиционирование звука (как горизонтальное, так и вертикальное) при условии использования четырех или более динамиков;
- Sensaura MacroFX — поддержка трехмерного звука при расположении его источников вблизи слушателя;
- Sensaura Virtual Ear;
- полная поддержка стандарта A3D версии 1.0.

Что же кроется за этими терминами? Рассмотрим наиболее интересные технологии Sensaura поближе.

Sensaura MacroFX

Sensaura MacroFX создает эффекты «непосредственной близости», которые возникают в реальной жизни, когда издающие звуки объекты движутся очень близко от ушей слушателя — что-то вроде жужжания садящейся вам на плечо мухи или свиста пули у виска.

Ясно, что эта технология ориентирована исключительно на компьютерные игры. Там и только там может потребоваться воссоздать звук, виртуальный источник которого находится очень близко к игроку, вплоть до шепота, предназначенного лишь самому слушателю. Sensaura MacroFX была разработана именно для таких случаев. В ее основу легло тщательное моделирование трехмерного распределения звуковой энергии вблизи головы слушателя со всех возможных позиций, а затем перевод его результатов в высокоэффективный алгоритм. В свою очередь, полученный алгоритм напрямую интегрируется с процедурным конвейером Sensaura и работает под управлением DirectX, оставаясь, таким образом, абсолютно прозрачным для разработчиков программ, и в то же время, обогащая их множеством новых доступных эффектов. В принципе можно представить себе немало возможностей для применения Sensaura MacroFX: это и голос звеньевого в наушниках шлема пилота, и пролетающие мимо пули, и потрескивание вживленного в голову импланта...

В том случае если игрок использует не наушники, а систему колонок, то он воспринимает звуки не так эффективно из-за неизбежной интерференции звуковых волн. Это значит, что левое ухо слушателя слышит и то, что предназначается правому уху (при этом не сразу, а после короткой задержки около 0,2 мс), и наоборот. Для того чтобы избегнуть такой накладки, необходимо подавать на противоположные динамики специальные подавляющие сигналы, которые равны по частоте, но противоположны по фазе. Существуют и более продвинутые схемы, позволяющие фильтровать вторичные эффекты самоподавления сигналов, которые могут привести к интерференции в дальнейшем и оперативно произвести соответствующую коррекцию.

Creative SoundBlaster Live! Platinum Edition

Несмотря на то что Creative SoundBlaster Live! Platinum Edition вышла в свет больше года назад, эта карта остается и сегодня самым технологически продвинутым решением для любителей компьютерных игр. Впрочем, те, кто занимается на компьютере созданием музыки, тоже иногда пользуются этой картой. SoundBlaster Live! Platinum сделана очень качественно, что вполне характерно для всей продукции компании Creative. Карта выполнена на печатной плате глубокого темного цвета, с аккуратной пропайкой элементов. Разъемы на ее задней панели помечены не только подписями, но и цветовой индикацией, что очень удобно для обычных у наших игроков «подстольных» условий работы. Помимо стандартного варианта подключения, к SoundBlaster Live! Platinum прилагается специальный блок расширения, который крепится в свободном пятидюймовом отсеке корпуса и соединяется с самой картой при помощи интерфейсных кабелей. Такое решение показалось нам очень продуманным и выгодным. SoundBlaster Live! Platinum — самый навороченный представитель семейства Creative SoundBlaster Live! Карта продается в огромной коробке, и к ней прилагается несколько книжек с руководствами пользователя, а также многочисленные CD-диски с программным обеспечением. При этом обеспечение для SoundBlaster Live! Platinum можно устанавливать на модульной основе, выбирая только те компоненты, которые реально потребуются в работе. Инсталляция звуковой карты не вызвала ни малейшей проблемы. При запуске игры мы отметили качественный и мощный звук, который не смогли использовать даже посредственные акустические системы. При проигрывании WAV-файлов SoundBlaster Live! Platinum не было равных, а при воспроизведении MIDI она уступила только эмулятору Yamaha XG, прилагающемуся к карте Genius SoundMaker Live 5.1, да и то только на фирменных «ямаховских» композициях, требующих наличия конкретного набора инструментов.



Цена: $180

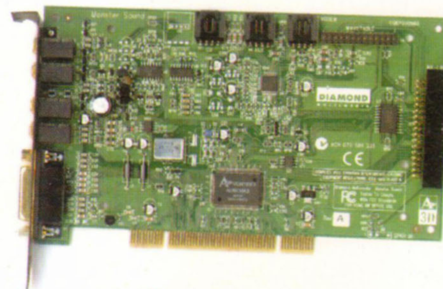
Diamond MonsterSound MX400

Звуковая карта Diamond выполнена на основе чипсета ESS Canyon 3D. С виду она производит впечатление очень качественного изделия, что справедливо, пожалуй, для всей продукции этой компании. Задняя панель Diamond MonsterSound MX400 окрашена в непривычный черный цвет, довольно неудобный при чтении подписей к разъемам. Больше ничем особенным Diamond MonsterSound MX400 не выделяется.

Неожиданные проблемы возникли с инсталляцией карты. Несколько попыток установить ее драйверы упорно приводили к тому, что Windows отказывалась ее опознать. Нам пришлось снять ее с тестового компьютера и установить в другой, после чего она нормально заработала.

Во время игры к Diamond MonsterSound MX400 у нас не возникло никаких претензий: звук был качественным и реалистичным. Впрочем, когда мы подключили к звуковой карте откровенно плохую акустическую систему, она оказалась бессильна справиться с недостатками последней. Виновата в этом, конечно же, не она.

При проигрывании MIDI-файлов Diamond MonsterSound MX400 уступила по качеству другим звуковым картам, зато оцифрованный звук она воспроизводила просто великолепно.



Цена: $40

Для воссоздания реалистичного 3D-эффекта необходимо составить соответствующую библиотеку HRTF-данных. Делается это обычно при помощи искусственной головы человека и датчиков, снимающих показания на расстоянии около одного метра от нее. Так поступают, исходя из нескольких причин, в том числе физического размера источника звука, который будет задействован. Кроме того, для игр часто требуется воссоздать звуковые эффекты, источники которых отстоят от слушателя на несколько метров и более — но в этом случае разработчик сталкивается с той проблемой, что показатели HRTF вблизи рецептора и на значительном удалении могут немного отличаться. Поэтому на практике принято настраивать позиционируемый звук, пользуясь именно «однометровыми» таблицами данных.

Эмуляция звука от удаленного источника, как ни странно, тоже является процедурной. Эффект средней дистанции (примерно 1-5 м от слушателя) и дальней дистанции (более 5 м) достигается при помощи относительно несложного добавления к основному сигналу канала реверберации. Благодаря этому слушатель получает иллюзию отражения звуковой волны от пола, потолка или стен виртуального помещения. Подавление высокочастотных компонентов источника звука помогает изобразить далекий звук и за счет выборочного поглощения спектра частот воздухом, хотя этот эффект применяется реже. Таким образом, с симуляцией расстояния у современного 3D-звука проблем нет.

А пули свистят, пули...

Чего нельзя сказать об очень близких к уху человека звуках. Те данные, которые получаются при просчете на стандартной дистанции в 1 м, здесь непригодны. Каким же образом эмулируется ближний звук? В принципе можно было бы провести дополнительные расчеты, постепенно сужая радиус рабочей зоны, например, сначала до расстояния в 1 м, затем — 90 см, 80 см и так далее, оформить полученные данные в отдельные библиотеки, а затем переключаться между ними по мере надобности. Но в этом случае пришлось бы учитывать еще и физические характеристики самих динамиков, в первую очередь их диафрагмы, потому что на близком расстоянии они весьма заметно отличаются от точечного источника звука. Кроме того, если хранить все эти HRTF-библиотеки в памяти компьютера, резко возрастут системные требования игры — притом, что на сегодняшний день они и так не отличаются излишней скромностью. И это еще не все: из-за переключения между библиотеками звук двигающегося объекта окажется не плавным, а дерганым, что испортит все

Моделирование аудиосреды

Моделирование аудиосреды заключается в создании схем движения звуковой волны от источника звука до уха слушателя в некоторой однородной среде, например комнате, стены которой обшиты деревянными панелями. Производимый в такой комнате звук начинает распространяться во все стороны. Сначала до слушателя добирается прямая звуковая волна (при условии, что между ними нет препятствий). Через какой-то промежуток времени он слышит несколько различных отраженных звуковых волн, вызванных взаимодействием начальной со стенами, полом и потолком. Все эти звуки называются ранними отражениями. После того, как звуковые волны будут многократно отражены от различных поверхностей и смешаются друг с другом, слушатель будет воспринимать последовательную реверберацию звука, гаснущую со временем.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Live!. Как только карта заработает, откройте закладку «Система» в Панели управления, выберите закладку «Устройства» и найдите пункт Creative Misc. Devices. Там следует отключить режим эмуляции SB16 и игрового порта. Тем самым вы высвободите необходимые прерывания для второй звуковой карты. Далее найдите все библиотеки типа a3d*.dll и переименуйте их, после чего выключите компьютер. Установите в него карту на чипсете Vortex, запустите систему и проведите стандартную процедуру инсталляции новой карты. Для того чтобы переключаться между двумя картами, откройте закладку «Мультимедиа» в Панели управления и воспользуйтесь списком «Основное устройство». Кроме того, следует изменить и настройку MIDI-устройства по умолчанию. Эти два значения должны совпадать.

Для переключения колонок между двумя звуковыми картами можно, конечно, просто поменять местами провода, но проще будет приобрести специальный внешний селекторный блок.

Я апгрейдил свой старый компьютер — заменил материнскую плату, процессор и установил дорогую звуковую карту, но она заметно «тормозит» в играх, в чем может быть дело?

Вероятнее всего, проблема кроется в том, что вы оставили в обновленном компьютере старую видеокарту, работающую на шине PCI. Дело в том, что многие производители графических акселераторов повышали производительность своих изделий за счет максимальной эксплуатации шины PCI. В принципе, это действительно давало определенный прирост скорости, не сказываясь при этом на работе большинства других подсистем компьютера, например дисковой. Однако звуковые карты, напротив, оказывались очень чувствительными к работе в подобных условиях. Большинство из них используют режим DMA для максимально плотной передачи звуковых сэмплов по шине. В том же случае, когда какое-то другое устройство (в нашем случае — PCI-видеокарта) захватывает шину сверх отведенного ей регламента на промежуток времени,



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

превышающий 1/88220 секунды, возникает опасность потери звуковых сэмплов при воспроизведении. Кстати, на запись звука это тоже влияет негативно. Таким образом, виновником «притормаживания» оказывается не звуковая карта, а драйвер видеоадаптера. Какой выход из подобной ситуации можно порекомендовать? Так как вы заменили в своем компьютере материнскую плату, то, скорее всего, она уже оборудована шиной AGP, предназначенной как раз для высокоскоростных видеокарт. Вам следует заменить PCI-карту на AGP; в результате не только исчезнут неполадки со звуком, но и повысится быстродействие всей системы в целом. В качестве альтернативного выхода можно попробовать заменить драйвер графического акселератора: вероятно, в другой редакции, он ведет себя более «по-джентльменски».

Можно ли распаять выходы звуковой карты, не поддерживающей четырехканальный звук, таким образом, чтобы к ней можно было подключать системы 4+1?

Да, принципиально это достижимо, и колонки можно объединить в пару, подключив параллельно, однако в этом случае будет потерян сам смысл, из-за которого создавались четырехканальные системы, — имитация объемного звука. Принцип объемности заключается отнюдь не в количестве динамиков или в их пространственном расположении, а в генерации уникального сигнала для каждой из колонок. При этом на характеристики звука оказывает влияние большое количество сторонних факторов: месторасположение виртуального источника звука и направление его движения вокруг слушателя, звукопоглощающие свойства интерьера моделируемого пространства и т. п. Двухканальный звук, даже будучи выведен на четыре колонки, не создаст пространственного эффекта точно так же, как два монофонических динамика не заменят стерео.

впечатление. Значит, эмулировать близкий звук следует все-таки при помощи стандартной библиотеки.

Вот тут-то и начинает работать технология Sensaura MacroFX, создающая эффект «близкого звука» при помощи одной-единственной HRTF-библиотеки. Как мы уже упоминали выше, MacroFX основана на тщательном изучении распределения звуковой энергии. Алгоритм расчета подразумевает дифференциальный прирост факторов отдельно по правым и левым каналам на стадии, следующей за HRTF-обработкой (но перед исключением интерференциальных искажений). Таким образом эмулируется направление и расстояние до источника звука.

Так как Sensaura работает в соответствии с принципами DirectSound 3D, она учитывает и предполагаемые этой моделью три так называемые «операционные зоны». Первая из них касается удаленных звуков с постоянной частотой, а вторая вычисляется по обычному алгоритму $1/R^n$. Нам же наиболее интересна третья зона, которая включает в себя непосредственно окружающее слушателя пространство. В ее границах интенсивность звука также считается постоянной, дабы избежать ее резкого роста в тех случаях, когда расстояние до источника звука приближается к нулю. Sensaura придерживается тех же базовых установок, но при этом вводит мультизональную схему для синтеза 3D-звука. Согласно ей, источник звука может располагаться в пяти различных зонах относительно слушателя: на самых дальних дистанциях (сохраняется постоянная интенсивность); на среднем удалении (работает базовый алгоритм); в непосредственной близости (подключается MacroFX); непосредственно у правого или левого уха; внутри головы. В каких играх используется последняя возможность, разработчики, увы, не сообщают.

Соответственно MacroFX может служить для создания четырех типов звуковых эффектов:
• шепота на ухо;
• звуков ветра (особенно при симуляции бега, падения с высоты и т. п.);
• передачи сообщений через наушники;
• звука пролетающих рядом с головой тел (стрел, пуль, насекомых и птиц).

Кроме того, MacroFX можно использовать и для усиления обычных эффектов, например нахождения под водой.

Genius SoundMaker Live 5.1



Цена: $20

Эта недорогая карта, поддерживающая четырехканальный звук, ориентирована в первую очередь на тех пользователей PC, которые не только проводят время за играми, но и ценят хорошую MIDI-музыку. К карте прилагается программно реализованный эмулятор Yamaha XG, что позволяет в полной мере насладиться этой передовой технологией. Впрочем, программная эмуляция ведет к существенной нагрузке на центральный процессор компьютера, поэтому мы не очень удивились, обнаружив в настройках драйвера Genius SoundMaker Live 5.1 регулятор CPU Utilization. Скорее всего, эта функция сродни настройке «Быстродействие» из пункта «Мультимедиа» Панели управления. Менять установку по умолчанию этого параметра мы не советуем, так как при попытке его изменения как в одну, так и в другую сторону издаваемые компьютером звуки превращались в нечто невообразимое.
В игре Genius SoundMaker Live 5.1 проявила себя с хорошей стороны, обеспечивая добротный трехмерный звук. Хотя он был не настолько четким, как при работе с Creative SoundBlaster Live! Platinum Edition, эффект присутствия в виртуальном пространстве был налицо.
MIDI-музыку Genius SoundMaker Live 5.1 после инсталляции XG-эмулятора выдавала отличного качества, особенно это касается тех фирменных композиций, которые поставляются на компакт-диске вместе с картой.
С оцифрованным звуком Genius SoundMaker Live 5.1 справилась не хуже, чем Creative SoundBlaster Live! Platinum Edition, и результат в этом случае в основном зависел от качества акустической системы.
Genius SoundMaker Live 5.1 — малогабаритная звуковая карта, простая в инсталляции и подключении к ней колонок. В комплект поставки включены руководство пользователя и компакт-диск с драйверами и софтом под XG.

Закроем глаза и погрузимся...

Другая интересная технология Sensaura — EnvironmentFX.

Sensaura EnvironmentFX служит для акустической рендеровки трехмерной звуковой среды. В эту технологию включено 26 готовых макетов сред, к которым относятся, например, подводный мир, канализационный туннель и т. п. EnvironmentFX полностью совместим со стандартами Creative Labs EAX 1.0 / 2.0 и I3DL2.

Целью EnvironmentFX является обогащение звуков, воспроизводимых звуковой картой, новым уровнем реализма. Слушателя окружают не только сами звуки, но акустическая среда помещения или пространства, в котором он виртуально находится, что подчеркивает пространственное позиционирование источников звука. Например, далекий звук выстрела многократно отразится от стен лабиринта, предупреждая о таящейся впереди угрозе. Приближаясь к повороту, игрок услышит шаги оппонента за углом, но реверберирующий звук эха даст понять, что тот еще далеко. По мере приближения врага звук его шагов будет



Что делать, если уши мешают друг другу

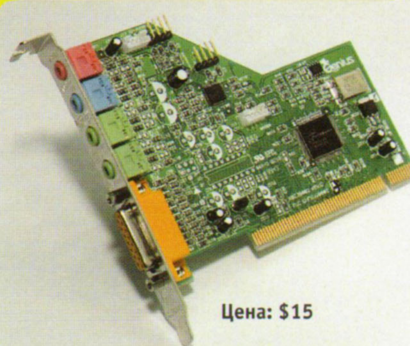
Что касается, собственно, трехмерности звука, то после избавления от интерференции и при условии использования качественного HRTF-источника данных эффект ее присутствия будет налицо. Например, вполне возможно передвигать предполагаемый источник звука вокруг неподвижно сидящего слушателя по горизонтальному кругу, начиная от передней точки и двигаясь по часовой стрелке, или же пустить его по такому же, но вертикально поставленному кругу. Далее мы помещаем слушателя в воображаемую сферу, состоящую из всех точек пространства, отстоящих от него на определенное расстояние. Так как эта сфера легко описывается путем вращения одного из наших кругов вокруг своей диаметральной оси, то соответственно мы можем располагать источник звука в любой из точек сферы. Что же, полное 3D достигнуто? К сожалению, некоторые позиции синтезировать намного сложнее, чем остальные: одни — по психоакустическим причинам, другие — из практичных соображений. Так, например, эффективность источника звука, перемещающегося вперед и назад, становится выше, когда маршрут его движения располагается сбоку от слушателя (достигая максимума в 90° влево или вправо от условного азимута), по сравнению с направлением звука строго вперед. Это происходит, по всей видимости, из-за того что мозг обрабатывает разницу в полученных через правое и левое ухо сигналах. Другой пример — это проблема с размежеванием звуков, исходящих от двух источников, расположенного непосредственно перед слушателем, и другого, находящегося строго за его спиной. Причиной тому служит отсутствие временной дискретизации улавливаемых сигналов, в то время как мозг получает только лишь спектральные данные, которые практически идентичны для обоих источников. Впрочем, в нормальных условиях слушатель воспринимает больше высокочастотных сигналов от источника, находящегося спереди, потому что они отражаются в аудиторный канал от задней стенки ушной раковины.

постепенно выделяться из эхового шума, позволяя оценить разделяющее игроков расстояние… А ведь все эти возможности доступны для применения уже сегодня.

Sensaura EnvironmentFX позволяет моделировать самые различные акустические среды, используя специальный высокоэффективный и гибкий в настройках алгоритм генерации как ранних отражений, так и реверберации. Этот алгоритм органично вписывается в рамки общей технологии Sensaura и может взаимодействовать с остальными механизмами трехмерного позиционирования звука. EnvironmentFX имеет несколько существенных преимуществ перед другими существующими методами моделирования аудиосреды.

Genius SoundMaker Live

Genius SoundMaker Live — практически полный аналог рассмотренной выше звуковой карты с той лишь разницей, что она поддерживает только схему 4.1. Соответственно показанные ею результаты оказались практически теми же самыми.



Цена: $15

Во-первых, большинство из них группируют все ранние отражения в центре звуковой схемы. EnvironmentFX же, напротив, индивидуально позиционирует каждое из них в трехмерном пространстве.

Во-вторых, любая задержка и каждый примененный фильтр в алгоритме EnvironmentFX могут быть динамически перенастроены, что позволяет осуществлять плавный переход между различными средами.

В-третьих, EnvironmentFX использует динамические переменные для фонового контроля реверберации для каждого отдельного источника звука.

В-четвертых, выходной сигнал EnvironmentFX проходит оптимизацию при помощи технологии Sensaura MultiDrive для достижения максимально возможной отдачи при использовании четырех динамиков.

Наконец, в-пятых, EnvironmentFX позволяет добиться имитации трехмерной аудиосреды даже на тех компьютерах, которые оборудованы всего лишь двумя динамиками.

Как это делается

Характеристики отраженного звука дают слушателю информацию не только о месторасположении источника звука, но и свойствах самого помещения, в котором распространяется звук. В частности, при использовании EnvironmentFX можно добиться следующих эффектов.

✔ Отношение прямого и отраженного звука. Громкость прямой звуковой волны растет по мере того, как ее источник приближается к слушателю, и снижается при движении в обратном направлении. Но реверберация, порожденная звуком, отраженным от различных поверхностей помещения, не изменяется таким же образом.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Как лучше разместить четыре колонки-сателлита вокруг компьютера?

При размещении в комнате четырех (и более) динамиков для многоканальных систем следует отталкиваться в первую очередь от положения головы слушателя. Два фронтальных динамика можно разместить так же, как мы поступаем в случае с обычными акустическими системами, то есть по обеим сторонам от монитора. Что же касается задних колонок, то их точное позиционирование несколько сложнее. Считается, что максимального результата можно добиться, отодвинув их назад на расстояние, в несколько раз превышающее то, на которое удалены колонки фронтальные. Дело в том, что звук от них будет создавать больше отражений, что повысит атмосферность эффекта. Вертикальное положение динамиков зависит от типа покрытия пола комнаты: мягкий ковер погасит часть рабочей частоты, в то время как паркетный пол, напротив, создаст более резкие и четкие отражения.

Когда я включаю чисто цифровой режим работы SB Live!, звук начинает идти только от задней пары колонок. Как это можно исправить?

Канал цифрового вывода SB Live! в режиме по умолчанию передает только оцифрованный звук, например, обработанный в режиме DirectSound, wave-файлы, включая MP3 и т. п. Аналоговый звук, скажем, от играющего музыкального компакт-диска в этом случае не воспроизводится. Чтобы прослушивать аналоговый звук, вам необходимо подключить режим Digital Out Only в программном микшере SB Live!. В этом случае фронтальные колонки действительно отключатся, зато на задние звук будет поступать в нормальном режиме. Эту функцию следует задействовать и тогда, когда вам требуется осуществить запись нескольких аналоговых источников звука, а также при обработке последних фильтрами эффектов.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

В моем компьютере установлена карта SB Live!, но, когда я попытался подключить к ней акустическую систему Cambridge Soundworks FPS 2000, ничего не получилось.

Платы семейства SB Live! выпускаются уже более года, и за это время их дизайн претерпел некоторые изменения. Вам, по всей видимости, требуется не современный мини-джек (формата 1/8 дюйма), а старый 9-контактный DIN-коннектор. Несмотря на то что в последнее время все акустические системы Cambridge Soundworks поставляются в комплекте с новым разъемом, определенное количество их было выпущено еще в старой модификации. Если в пределах вашей досягаемости есть сервисный центр Creative, то там вам выдадут новый коннектор абсолютно бесплатно. Ваша же звуковая карта, относящаяся к ряду SB Live! Value, не имеет внешнего DIN-разъема. В этом случае вам потребуется иной разъем, который устанавливается на SB Live! Value как дочерняя карта.

У меня установлен пакет Live!Ware 3, и 12 Мбайт моих файлов SoundFonts превращаются в 4 Мбайт, в то время как отводимый под них кэш остается равным 12 Мбайт даже после перезагрузки компьютера.

Программа Live!Ware 3 по умолчанию загружает в память 4 Мбайт файлов General MIDI SoundFonts, и изменить эту настройку можно только через системный реестр. Перед началом операции сделайте на всякий случай резервную копию реестра. После этого в любом редакторе реестра найдите ветвь HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Creative Tech\Devcon\. В ней вам следует стереть ключ Installation Default. Отредактировав реестр, установите заново SoundFonts, настройте размер кэш-памяти и перезагрузите компьютер. Теперь этой ошибки больше не возникнет.



С некоторым допуском можно утверждать, что уровень реверберируемого звука остается постоянным даже при изменении дистанции между его источником и слушателем. Из-за этого ощущение присутствия в виртуальной среде повышается путем динамического изменения относительного уровня прямого звука по сравнению с отраженным.

✔ Размер помещения. В небольших помещениях, например комнате, акустическое пространство ограничено. Поэтому первичная звуковая волна проходит очень короткий путь до препятствий, после чего превращается в отраженный реверберирующий звук. Звуковые отражения быстро смешиваются друг с другом, создавая общий фон. Напротив, в пустынном складском помещении или в концертном зале траектории звуковых волн удлиняются, и отражения четко отличаются одно от другого, а также от прямой волны. Таким образом, эффект помещения подчеркивает то впечатление от окружающей среды, которое игрок получает через изображение на своем мониторе.

✔ Срезание высоких частот. Когда звуковая волна наталкивается на поверхность и порождает отраженный звук, не все частоты отражаются в одинаковой степени. Например, высокие частоты часто гасятся, и уровень их потери зависит от материала поверхности. Так, нередко, выложенная кафелем ванная комната может отражать звуковую волну с частотой до 14 000 Гц, в то время как спальня с коврами на полу и стенах — только до 2000 Гц. За счет этого разработчики игр могут комбинировать текстуры помещений и качество отражаемого в нем звука.

✔ Уровень ранних отражений. Если звук в игровом помещении запрограммирован на то, чтобы создавать ранние отражения, игроку будет казаться, что он находится рядом с массивными объектами вроде стен или колонн, причем впечатление усиливается по мере роста количества этих объектов. Когда мы движемся крадущимся шагом по стенке какого-нибудь замка в FPS-игре, эффект присутствия будет усилен немедленным отражением звука наших шагов от каменной кладки. Напротив, при движении по открытой местности ранних отражений вообще не будет.

Genius 5.1 Channel Home Theater System

Genius 5.1 Channel Home Theater System — готовое решение для домашнего театра. В набор входят четыре колонки-сателлита, фронтальный спикер и сабвуфер. Все устройства выполнены в традиционном для компании KYE дизайне, включая и использованные материалы. К сожалению, сабвуфер сделан из такого же пластика, как и у остальных колонок, что неизбежно приводит к негативным звуковым эффектам: приглушению низких частот и дребезжанию на высокой громкости.



Цена: $80

Genius 5.1 Channel Home Theater System способна выдавать PMPO на уровне в 1500 В, сабвуфер воспроизводит частоты в диапазоне от 10 Гц до 300 Гц, сателлиты — от 30 Гц до 20 кГц. Установка Genius 5.1 Channel Home Theater System сложностей не вызывает, а прилагаемых к набору проводов вполне достаточно, чтобы разнести сателлиты даже в масштабах большого помещения. Во время игры система показала себя с наилучшей стороны при работе со всеми звуковыми картами. Однако для прослушивания музыки Genius 5.1 Channel Home Theater System является не лучшим выбором: динамические характеристики колонок явно не справлялись со сложными музыкальными композициями, особенно, изобилующими низкими частотами. Параллельно с системой Genius 5.1 Channel Home Theater System компания KYE производит и ее облегченный вариант — Genius 4.1 Channel Surround Sound System, отличающуюся только отсутствием фронтального динамика.

Какой у вас размер уха?

Оказывается, ученые имеют классификационные наборы практически для любого органа человеческого тела, в том числе и для ушей. Инженеры Sensaura воспользовались в своих исследованиях типоразмерами человеческого уха. Таковых насчитывается четыре, каждый из которых отличается как формой, так и размерами слухового канала; например, уши типа DB-060/DB-061 характерны для европейских и американских женщин, а также для японцев обоих полов.

✔ Уровень реверберации. Это — характеристика не только интерьера помещения, но и самой окружающей среды. Длительность и интенсивность реверберации будет совершенно различной в обычном помещении, на продуваемой всеми ветрами крепостной стене или в подводном гроте. В зависимости от акустической среды будут меняться как уровень реверберации, так и период затухания эха. Впрочем, на затухание в равной степени оказывают влияние и размеры помещения: чем они больше, тем дольше будет жить эхо.

✔ Затухание высоких частот. Как и в случае с отражением, затухание различных частот звука происходит по-разному. Первыми начинают затухать высокие частоты, хотя наиболее упругие поверхности, например, бетон, мрамор или железная обшивка позволят им пожить подольше. Низкие же частоты, в свою очередь, менее подвержены затуханию. Поэтому в игре можно заметить, что звук, скажем, лазерного луча исчезает практически мгновенно, а вот утробное рычание монстра с другого конца уровня будет упорно преследовать игрока.

✔ Плотность звука. Плотность отраженного звука в виртуальном помещении зависит от общего количества поверхностей, от которых может отразиться первичная звуковая волна. Высокая плотность отражений ведет к более быстрому появлению реверберационного фона и снижению удельной доли прямого звука.

✔ Диффузия. На характеристики звука влияет не только количество отражающих поверхностей и материал, из которого они сделаны, но и сама геометрия помещения. По сравнению с распространением в пустой кубической комнате, звук, расходящийся в пещере со сталактитами и сталагмитами, будет в большей степени подвержен диффузии. Иногда этим эффектом пользуются и архитекторы, например, при создании кинотеатров и концертных залов: специально рассчитанная неоднородность интерьера повышает уровень диффузионных реверберации.

✔ Расстройка звука. EnvironmentFX позволяет эмулировать и смещение высоты тона звукового сигнала при его отражении от движущихся поверхностей, например, воды или деревьев под ветром. Как частота, так и глубина расстройки поддаются динамической конфигурации.

Компания Sensaura планирует в ближайшем будущем выпустить новую редакцию EnvironmentFX, в которую будет добавлено несколько совершенно новых функций, не встречавшихся нам в играх ранее.

✔ Препятствия. При помощи этой функции можно будет смоделировать эффект присутствия слушателя и источника звука в одном и том же акустическом пространстве, разделенном каким-либо препятствием, например каменной колонной. В этом случае прямой звук от движущегося за колонной объекта будет наталкиваться на нее и не достигать слушателя, однако вторичный, отраженный звук, станет распространяться беспрепятственно.

✔ Преломление (1). Когда слушатель и источник звука находятся в различных акустических средах (например, игрок стоит на берегу, а радостный монстр спешит на встречу с ним из-под воды), то и прямой, и отраженный звук будет преломляться и искажаться на границе двух сред — точно так же, как преломляется луч света.

✔ Преломление (2). Более сложный интерфейс управления аудиосредой в помещениях. Изменения в нем расширят возможности динамического контроля за множеством других функций: отражающими характеристиками материалов, ранней задержкой реверберации и ее затуханием, акустической плотностью, диффузионными процессами и даже размером самого помещения.

✔ Фактор спада звука. Игры смогут автоматически контролировать способ вычисления угасания отраженного звука в зависимости от расстояния между слушателем и источниками звука, а также количества самих источников в данном помещении.

В окружении динамиков

В состав инноваций Sensaura входит и технология MultiDrive — запатентованное решение для создания трехмерного звукового поля при помощи четырех и более динамиков. Технология базируется на попарном использовании динамиков, поддерживающих взаимодополняющие звуковые поля в передней и задней полусферах относительно слушателя. Обе полусферы плавно перетекают друг в друга, позволяя имитировать неограниченное количество источников звука, расположенных вокруг слушателя и управляемых через интерфейс DirectSound 3D.

На сегодняшний день существует два основных способа создания пространственного звука: при помощи двух динамиков и трехмерного позиционирования источника звука или с четырьмя динамиками и «окружающим» звуком. И в том, и в другом случае допускается использование дополнительных стереоэффектов (например, расширенного стерео). Обычно используют четыре

Как программисты используют EnvironmentFX

Технология EnvironmentFX сочетает в себе потрясающую функциональность и вместе с тем простоту в использовании. Получить доступ к ее ресурсам можно через программный интерфейс EAX API, разработанный компанией Creative Technology и внедренный в качестве расширения стандартного интерфейса DirectSound 3D. Простой и понятный он предоставляет программистам доступ к 26 различным предустановленным средам: помещениям (например, жилая комната), архитектурным сооружениям в целом (тот же концертный зал), природным окружениям (в том числе лес, горы и даже подводная среда). Помимо этого, программист может контролировать объемность, параметры затухания и поглощения звуковой волны. EAX API является открытым стандартом, поэтому особого SDK для работы с EnvironmentFX не требуется. Эта технология была уже использована более чем в сотне различных игр, в том числе Unreal, Half-Life и, конечно же, в обеих частях Thief, где звук играет даже большую роль, чем видеоряд. Несомненно, что в будущем этот список будет пополняться.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

При инсталляции SB Live! в мой компьютер система не выдала ни одной ошибки, но программа настройки EAX Demo не работает.

Перед тем, как начать установку звуковой карты, вам следует поставить на компьютер DirectX версии 6.1 или выше, а также пакет Live!Ware 3 хотя бы в минимальном размере. Если же в наборе с вашей звуковой картой поставлялся пакет Live!Ware 2, или же при запуске EAX Demo система выдает сообщение об ошибке, то после установки Live!Ware вам придется скачать с сайта Creative патч demo-fix.reg. В более поздних версиях этой программы баг исправлен.

Можно ли вместо системы 4.1 использовать две пары обыкновенных колонок?

Да, конечно можно. Ведь система 4.1 — это четыре колонки и один сабвуфер с интегрированным четырехканальным усилителем, обычно расположенным внутри сабвуфера. Такую систему можно смело разбить на две части, представив как две пары стереоколонок с собственными независимыми усилителями. Причем, переднюю пару колонок лучше взять с сабвуфером, а задние вполне обойдутся и без него, так как два сабвуфера будут создавать помехи друг другу — низкочастотный источник звука должен быть один.

Исходя из вышесказанного, если у вас уже есть обыкновенная двухканальная звуковая система, качество которой вас устраивает, то можно просто прикупить пару задних сателлитов без сабвуфера, разумеется тоже со встроенным усилителем и подключить их к выходу «Rear» звуковой карты. Покупать же целиком такую систему из двух половинок вместо 4.1 особого смысла не имеет, так как получится лишь несколько дороже и ничем не лучше.

Более того, самый дешевый четырехканальный звук 4.0, делается именно с помощью покупки двух пар примитивных спикеров, по цене менее $10 за пару и подключения их как передних и задних. Разумеется о качестве звучания здесь не может идти и речи, но полученная система, тем не менее, будет настоящей четырехканальной.



Cambridge Soundworks Digital Theatre 5.1

Cambridge Soundworks, принадлежащая с недавних пор компании Creative, всегда славилась высококачественной акустической аппаратурой. После ее объединения с Creative доступ к этой технике получила и многомиллионная армия компьютерных игроков. Cambridge Soundworks Digital Theatre 5.1 — полное акустическое решение для домашнего компьютера, идеально подходящее как для игр, так и для прослушивания музыки, и подключения DVD-проигрывателя. В комплект поставки входят четыре сателлита, фронтальная колонка, сабвуфер и выполненный отдельным блоком усилитель. Установка и подключение CS Digital Theatre 5.1 занимает немало времени из-за большого количества компонентов, однако весь процесс детально описан в прилагаемой инструкции. Пять динамиков CS Digital Theatre 5.1 выполнены из качественного, плотного пластика, а сабвуфер заключен в деревянный корпус, что встречается не столь часто среди акустических систем для компьютеров. Звук, выдаваемый CS Digital Theatre 5.1 при работе с любой звуковой картой, вызвал у нас тихое благоговение. Система замечательно справлялась как с игрой, по-настоящему погружая игрока в ее атмосферу, так и с воспроизведением музыки, причем корректно отображались абсолютно все частоты. Качество же басов было настолько выше, чем у всех акустических PC-систем, с которыми мы встречались, что Cambridge Soundworks Digital Theatre 5.1 единогласно получила титул «Выбор редакции». Кроме CS Digital Theatre 5.1 мы протестировали еще две системы от Cambridge Soundworks — Cambridge Soundworks FPS 2000 и Cambridge Soundworks FPS 1000. Первая была практически полной копией Digital Theatre 5.1, за тем лишь исключением, что блок усилителя и сабвуфер размещались в одном корпусе. Поначалу это вызвало у нас опасения: во-первых, сокращался рабочий объем сабвуфера; во-вторых, появлялась опасность наводок. Однако опасения оказались лишними: качеством звучания Cambridge Soundworks FPS 2000 не уступил Digital Theatre 5.1, единственная проблема крылась в том, что подключать провода к этой системе несколько менее удобно. Cambridge Soundworks FPS 1000 — самая простая и дешевая из систем Creative. В целях экономии все ее компоненты, включая сабвуфер, выполнены из пластика. К тому же сам размер сабвуфера намного уступал тому, что мы видели в предыдущих моделях. В результате Cambridge Soundworks FPS 1000 прекрасно зарекомендовал себя в игре, но вот для качественного воспроизведения музыки системе явно не хватало мощности или объема сабвуфера. Впрочем, к неоспоримым преимуществам Cambridge Soundworks FPS 1000 можно отнести то, что она корректно выдавала весь спектр частот.



разнесенных динамика и сабвуфер для усиления низкочастотных эффектов (4+1) или их сочетание с дополнительным фронтальным динамиком (5+1). Такие системы воссоздают звуковую картину путем изменения интенсивности сигнала между различными динамиками. До момента внедрения настоящего трехмерного позиционируемого звука это было единственной возможностью добиться пространственного эффекта. Однако оптимальная позиция для слушателя в этом случае (так называемый sweet spot) оказывалась слишком привязанной к определенному месту в пространстве из-за эффекта Хааса.

Прямым следствием этого феномена являются ограниченные размеры зоны нормального восприятия в системах, построенных на изменении интенсивности звука. Если слушатель слегка подвинется в сторону одного из боковых динамиков, он начнет воспринимать поступающую звуковую информацию, как будто бы она исходит именно из этого спикера. При использовании системы с четырьмя, а не двумя, сателлитами, ограничения на sweet spot становятся еще более жесткими из-за возможности дисбаланса не только между левой и правой парами, но и передней и задней, то есть истинная зона восприятия позиционируемого звука будет лежать на пересечении этих парных зон.

Кроме этого, использование в качестве рабочего инструмента интенсивности канала не позволяет не только точно позиционировать источник звука в виртуальном пространстве, но и делает проблематичным симуляцию плавного движения этого источника относительно слушателя.

Более эффективным зарекомендовал себя метод 3D-позиционирования звука при помощи так называемых HRTF-фильтров (Head-Related Transfer Function, функция передачи с учетом положения головы), благодаря которым результирующая стереопара содержит естественную информацию о положении источника звука в пространстве. В реальной жизни источником такой информации служит положение головы и ушей слушателя, точнее, такие функции, как амплитудная разница в слуховом канале, временная разница в слуховом канале и спектральная трансформация во внешнем ухе. Такие high-end технологии позиционирования звука, как Sensaura, способны воспроизводить эффект присутствия виртуального источника звука в любой точке пространства вокруг слушателя, используя при этом как четыре, так и два динамика или наушники.

Так два или четыре?

Возникает резонный вопрос: если двух динамиков (так как сабвуфер не играет роли в позиционировании источника звука) достаточно для качественного воспроизведения 3D-акустики, зачем использовать вторую пару спикеров? По мнению разработчиков, существует, по крайней мере, две причины, делающие системы 4+1 и 5+1 более предпочтительными.

Во-первых, это усиление слабых зон сигналов. Когда к воспроизводимому сигналу последовательно применяют HRTF-обработку и процедуры подавления интерференции, результат оказывается налицо. Мы уже говорили о том, что слушатель воспринимает в большей степени те сигналы, виртуальный источник которых располагается в акустическом пространстве перед ним, а в наименьшей — те, которые происходят строго из-за его спины. Дополнительная же пара динамиков обслуживает как раз тыльную полусферу акустического пространства, не давая исходящим из нее звукам теряться в аудиоинформации, получаемой из фронтальной полусферы.

Во-вторых, вторую пару динамиков можно использовать и при подавлении интерференции звуков правого и левого каналов. Полностью избавиться от интерференции на практике, к сожалению, невозможно — как из-за различий между личным

восприятием звука каждым пользователем и абстрактной моделью «искусственной головы», на которой основываются все HRTF-алгоритмы, так и в связи с трудностью подавления высокочастотных сигналов. Некая идеальная зона с минимальным уровнем интерференции, образующаяся при взаимодействии интерферирующих и компенсирующих волн, представляет собой почти точечную область. Слушатель же не может сидеть неподвижно и неизбежно выпадает из нее. Однако использование четырех, а не двух динамиков существенно увеличивает границы оптимальной зоны.

Технология Sensaura MultiDrive, как уже говорилось, позволяет получить максимальный эффект от использования четырех или более динамиков. Согласно ей, все пары динамиков создают взаимодополняющие акустические поля, вместе охватывающие всю сферу восприятия слушателя. За счет этого создается предельно правдоподобный 3D-звук, справляющийся с воспроизведением самых сложных акустических сред, в том числе с динамическими высокочастотными источниками звука, располагающимися в виртуальном пространстве позади слушателя. Существует оптимальная схема расстановки динамиков, при которой MultiDrive дает наибольший эффект: передние динамики устанавливаются перед головой слушателя под углом в 30°, задние — в 150°. Впрочем, при невозможности строгого следования этой схеме, возможна и программная подстройка звука. При этом баланс между передней и задней парой не настолько важен, как правильная установка динамиков внутри каждой пары. Звук, воспроизводимый фронтальной парой динамиков, по специальному алгоритму подвергается ярко выраженному смещению в переднюю полусферу; точно так же, только в обратную сторону, настраивается и задняя пара.

Благодаря тому, что MultiDrive создает оптимальные акустические зоны, каждая из которых позволяет слушателю как отклоняться от начального положения в стороны, так и мало зависит от смещения вперед/назад пар динамиков относительно друг друга, они не только отличаются от обычных большими размерами, но и почти целиком перекрывают одна другую. По сравнению с моделью, в которой применяется позиционирование по интенсивности звука, sweet spot, создаваемый при использовании MultiDrive, оказывается в несколько раз больше.

В виртуальный мир — с виртуальными ушами!

Наконец, еще одна интересная технология, разработанная инженерами компании Sensaura, называется Virtual Ear, то есть «виртуальное ухо». Virtual Ear — попытка обеспечить одинаково качественным трехмерным звуком всех слушателей вне зависимости от их физиологических отличий. За основу технологии были взяты наборы HRTF-библиотек, составленные по результатам параметрических обследований репрезентативных групп людей. Они подверглись взвешенному анализу и коррекции по дуплексной системе с тем, чтобы подходить широкому диапазону размеров и типов как ушей, так и голов слушателей. В результате на свет появился набор готовых библиотек, среди которых сам слушатель может выбирать наиболее походящие ему, при этом гарантируется, что, как минимум, одна библиотека из набора удовлетворит любого пользователя.

При оптимизации звуковоспроизводящих технологий исследования проводятся на муляже человеческой головы с резиновыми слепками ушных раковин и звуковых каналов, в точности соответствующих каждому из типоразмеров, с помощью встроенных микрофонов. Так как человек воспринимает звук не только через органы слуха, но и всем телом (хотя в гораздо меньшей степени), иногда к «искусственной голове» добавляют и манекен

CAMBRIDGE SOUND WORKS FPS 1000



Цена: $55

CAMBRIDGE SOUNDWORKS FPS 2000



Цена: $110

Все мы со странностями

Эффект Хааса относится к психофизическим особенностям восприятия человеческим слухом звука. В двух словах это заключается в следующем: если человек воспринимает на протяжении короткого промежутка времени очень похожие между собой порции аудиоинформации, его мозг ассоциирует всю полученную информацию с направлением, из которого он получил первую порцию. Так, например, если несколько динамиков воспроизводят музыку в комнате, где находится слушатель, с одинаковой громкостью, то ему кажется, что все звуки доносятся из ближайшего к нему динамика, в то время как остальные хранят молчание. Первый из полученных сигналов служит для определения пространственного положения источника звука, а все остальные — лишь делают музыку громче. Как показали исследования, эффект Хааса настолько силен, что будет действовать даже тогда, когда вторичный сигнал громче первичного почти на 8 дБ. Этот феномен известен также как «закон первой волны», «эффект подавления аудитории» и «порог угасания».

Вообще, дальнейшие исследования этого вопроса показали, что мозг человека уделяет намного больше внимания информации о времени поступления сигнала, нежели его характеристикам частоты или громкости. Во время экспериментов по компенсации различия в интенсивности сигналов левого и правого каналов за счет задержек, была выявлена следующая зависимость: задержка в 1 мс компенсирует дисбаланс в 6 дБ. Похоже, что за эффектом Хааса стоит очень важный защитный механизм человеческого мозга, позволяющий ориентироваться в многочисленных звуковых отражениях в замкнутом пространстве.

человеческого туловища. Внутрь конструкции помещается измерительная аппаратура, которая фиксирует все характеристики воспринимаемого «слушателем» звука. Самый простой метод исследования заключается в размещении динамика на расстоянии около 1 м от манекена с возможностью как поворота его относительно головы, так и изменения угла наклона. После этого на динамик подаются импульсы разной частоты, которые фиксируются микрофонами и передаются для дальнейшей обработки.

После серии таких экспериментов инженерами были сформулированы принципы технологии Virtual Ear. Важным моментом ее стал тот факт, что каждый слушатель может подстраивать под себя акустическую систему и по типоразмерам своих ушей и головы независимо друг от друга, создавая уникальный набор вариаций. Иными словами, в основе технологии лежит концепция, гласящая, что интегрированные в HRTF сложные резонансные и диффрактивные эффекты поддаются выборочному конфигурированию. Так как Virtual Ear использует не физический, а математический метод моделирования, она управляется при помощи набора алгоритмов, которые постоянно совершенствуются разработчиками.

Philips A2.5

Очень странная система получилась у инженеров Philips. С одной стороны, они утверждают, что она идеально подходит для четырехканального звука, с другой — утверждают, что Philips A2.5 способна выдавать настоящий 3D-звук и при отсутствии карты с поддержкой четырех звуковых каналов, эмулируя его какими-то своими средствами... Честно говоря, мы не совсем поняли, о чем идет речь.

Все компоненты системы — четыре сателлита и сабвуфер — сделаны из простого пластика, при этом сабвуфер имеет очень странную форму. В него встроен усилитель, поэтому все компоненты подключаются через заднюю панель сабвуфера, выполненную, на наш взгляд, крайне неудобно. Результаты теста нас удручили. Во-первых, Philips A2.5 оказалась неспособной выдать в игре трехмерный звук — создавалось впечатление, что пары сателлитов попросту дублируют друг друга. Качество звука при проигрывании музыки тоже было ниже всех допустимых пределов — сабвуфер отчаянно дребезжал при малейшем наращивании басов, общая звуковая картина была смазанной, а практически все частоты — срезанными.

В результате система Philips A2.5 была признана самой неудачной из испытываемых, что, правда, отчасти компенсируется ее дешевизной.



Цена: $75

Sensaura Inside

Итак, мы познакомились с набором технологий для работы с трехмерным позиционируемым звуком компании Sensaura. Однако технология остается мертвым набором алгоритмов, пока не получит материального воплощения. В нашем случае этого можно не бояться. Кроме того, что технологии используются как модули расширения таких популярнейших интерфейсов, как EAX и DirectSound 3D, компания производит и прямое лицензирование своих наработок производителям звуковых карт. Подсчитано, что к середине 2000 года в мире находилось более 30 млн карт, основанных на технологиях Sensaura. Основными чипсетами, в которых они наиболее полно воплощены, являются:

- ADI SoundMax 2.0;
- Crystal Cirrus Logic 4280;
- Crystal Cirrus Logic 4614;
- Crystal Cirrus Logic 4624;
- Crystal Cirrus Logic 4630;
- ESS Canyon3D;
- ESS Maestro 2;
- ESS Maestro 2E;
- ESS Maestro 2EM;
- Yamaha YMF724;
- Yamaha YMF744;
- Yamaha YMF754.

Кроме того, технологии Sensaura находят свое применение и вне компьютерной промышленности.

Теперь мы можем считать себя подкованными по части теории и перейти к результатам нашего тестирования домашних четырехканальных систем.

Что мы тестировали?

Мы протестировали несколько из наиболее популярных сегодня на рынке акустических систем для воспроизведения четерыхканального звука. Однако для их подключения к персональному компьютеру вам потребуется и звуковая карта, поддерживающая соответствующий режим работы. Поэтому мы выбрали несколько моделей карт, наиболее широко распространенных среди играющей аудитории. Попутно, кстати, выяснилось, насколько качество звуковой карты влияет на качество воспроизводимого акустикой звука.

Каким образом?

Тестирование происходило в три этапа. Во-первых, мы оценивали простоту инсталляции звуковой карты или соответственно акустической системы. Во-вторых, мы проверяли ее работу в «боевых» условиях — для этого была отобрана игра Aliens versus Predator. В ней, как и в сериале Thief, звук играет роль, по крайней мере, не уступающую видеоизображению, особенно при игре за космического десантника, вынужденного прорываться через захваченную чужими базу практически в полной темноте, ориентируясь только по датчику движения и окружающим его звукам. В-третьих, мы прослушивали на собранных системах музыкальные файлы — как в оцифрованном виде, так и в MIDI-формате, руководствуясь тем соображением, что не играми едиными жив человек. Для объективности мы отобрали четыре музыкальные композиции в различных жанрах: классика, классический рок, тяжелый рок и современная электронная музыка.

Выводы

Качественная звуковая система сегодня значительно более актуальна, чем породистая звуковая карта. Видимо, устройство DAC настолько примитивно, что сделать его плохо надо еще суметь. Так что звуковую карту можно покупать любую, лишь бы у нее был нормальный четырехканальный выход. Учитывая же, что все рассмотренные нами карты стоят примерно одинаково, в пределах $50, мы бы выбрали Creative Live! — она как-то традиционнее.

С колонками, а в особенности с сабвуфером все обстоит отнюдь не так тривиально. Чем качественнее они сделаны, а так же чем больше объем сабвуфера — тем лучше все это звучит. Качество пластика, а по возможности дерева (хотя бы для сабвуфера) так же играет существенную роль. Так что при покупке колонок не следует экономить, а выделить хотя бы около $110 — примерная стоимость Cambridge Soundworks FPS 2000. Кстати, эта акустическая система и получает награду Best Buy, поскольку звучит она в точности, как Digital Theatre 5.1, а стоит значительно дешевле (наличие Dolby 5.1 у театра мы сейчас не принимаем во внимание, так как это оценка лишь с точки зрения звука для компьютера, а не для кино). MG

Редакция выражает благодарность компаниям
Creative Labs www.creative.ru,
TechMarket www.5000.ru,
«Бюрократ» www.buro.ru и
Alion Trading www.alion.ru
за предоставленное оборудование.

Лучшие на сегодня мониторы

Андрей Кузнецов, Nick A.Skokov

В этом обзоре вашему вниманию представлены лучшие на сегодня по результатам последней оценки тестовой лаборатории 17" и 19" мониторы. Также мы напомним вам об основных критериях выбора монитора и не забудем дать расшифровку всех специфических терминов.

Мониторы с 15" диагональю медленно, но неуклонно сдают свои позиции на рынке. Еще несколько лет назад за $300-350 можно было приобрести только такие модели. А сегодня 17" монитор можно купить по цене немногим более $200. Так что сейчас не имеет смысла покупать монитор менее 17" — практически за те же деньги что и 15", а видно гораздо лучше.

Значительно выросло внимание к моделям с большей диагональю экрана еще и по причине резкого технического прогресса графических адаптеров. Широкие функциональные возможности, предоставляемые новым поколением видеокарт, полноценно реализуются лишь на больших дисплеях. Внедрение DVD-технологий также стимулирует интерес к экранам с большой диагональю. Определенную роль в формировании спроса на рынке мониторов играют и разработчики софта. Сейчас уже почти все производители игр, ориентируясь на последние технические достижения, закладывают в свои творения возможность использования больших экранных разрешений.

Параметры, на которые обращалось внимание при тестировании.

✔ Геометрия. При выведении на экран тестовой таблицы не допустимы геометрические искажения. Круг должен быть кругом, а не овалом. Квадрат не может походить на прямоугольник или трапецию. Прямая линия обязательно прямая, а не кривая и т. д. Расстояния между параллельными прямыми в координатной сетке должны быть одинаковыми.

✔ Фокусировка. Мелкие детали должны отчетливо различаться как в центре экрана, так и по его краям, без эффектов «размазывания» и «замыливания».

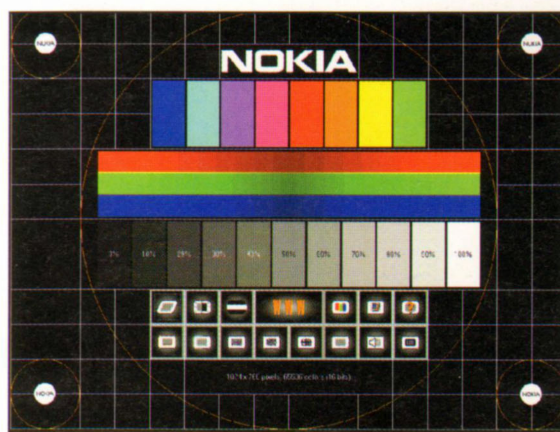
✔ Сведение лучей. Электронные лучи, отвечающие за красный, синий и зеленый цвета, в идеале должны попадать на точно отведенные им позиции. Если этого не происходит, то нарушается цветовой баланс в данных зонах, что приводит к окрашиванию в ненужный цветовой оттенок.

✔ Разрешение. Должны отчетливо различаться чередующиеся белые и черные полосы по вертикали и горизонтали.

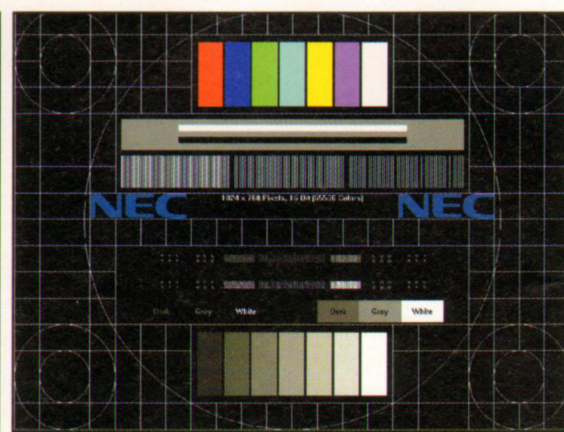
✔ Яркость и контрастность. Монитор должен обладать диапазоном регулировки яркости и контрастности, достаточным для комфортной для глаз работы. При этом

Как тестировали

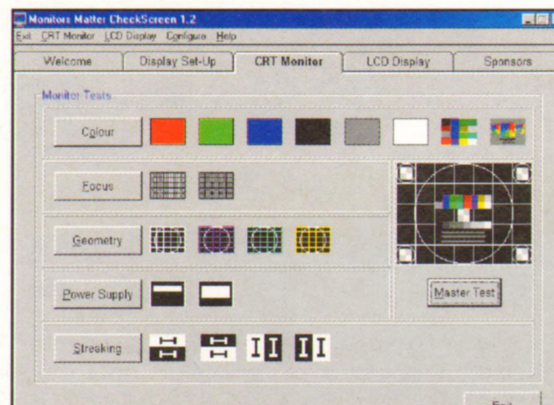
Использовался графический адаптер Super Grace 32 TNT2 с 32 Мбайт видеопамяти. Перед началом тестирования мониторы оставлялись во включенном состоянии в течение 30 мин для получения объективных результатов. Параметры мониторов оценивались визуально с помощью Nokia вер. 2.0 (www.nokia.com), Check Screen вер. 1.2 (www.csf.org.uk) и теста фирмы NEC. Эти программы представляют собой набор графических таблиц и тестов. Тестирование мониторов проводилось в цветовом разрешении 32 бит в экранных разрешениях 1024x768 с частотой регенерации, рекомендованной производителем.



Тест Nokia2.0.



Тест NEC.



Тест CheckScreen 1.2.

Так много всего в одном маленьком ПК-устройстве
COMBO = CD-ROM + CD-RW + DVD + ... + ...

SAMSUNG



Samsung Electronics предлагает для персональных компьютеров широко известные во всем мире устройства (драйвы) для оптических дисков от CD-ROM с возможностью как чтения (минимальная скорость на сегодня — 20x), так и чтения/записи информации до новейших DVD-ROM со скоростью от 2x. Широкий выбор драйвов оптических дисков обеспечивает пользователя точным выбором необходимой конфигурации.

При тестировании устройства подтвердили все заявленные характеристики, а в некоторых случаях даже превзошли их: среднее время доступа для SM-304 оказалось 108 мс, загрузка процессора составила 34%, скорость передачи данных на внутренней стороне диска равна 1930 Кбит/с, на внешней – 3620 Кбит/с. Общая производительность под управлением Windows'98 равнялась 1100 Кбит/с. Уникальная система автобалансировки CD-ROM с использованием системы CAV (постоянной угловой скорости) обеспечивает скорость от 12,8x до 52x. Система CAV позволяет работать с постоянной угловой скоростью как на внутренних, так и на внешних дорожках. Устройства надежно функционируют как в горизонтальном, так и в вертикальном положениях.

Драйверы устройств обеспечивают полную совместимость с Windows'95, Windows NT, OS/2. Имеющаяся функция DAE (Digital Audio Extraction) позволяет быстрее считывать аудиоданные. И все это при бесшумной работе привода. Установка и эксплуатация доступны не только продвинутым пользователям, но при проверке оказались под силу даже мамам и бабушкам. В комплект поставки входит программный MPEG-проигрыватель, что делает возможным просмотр DVD-фильмов без использования аппаратной платы MPEG2.

В комплекте также имеются 2 пустых диска (CD-R и CD-RW), аудио- и интерфейсный кабель, два CD-ROM с программным обеспечением, руководство по эксплуатации. Одним словом — пора поспешить с заказом.

Спецификация моделей

CD-ROM, CD-RW и DVD-ROM и комбинированного дисковода CD-RW + DVD-ROM

Модель	CD-ROM SC-152	CD-RW SW-208	DVD-ROM SD-612	CD-DVD SM-304
Технология CAV. Скорость	22x–52x		12x	
Тип драйвера		Внутренний		
Тип загрузки		Автоматический		
Интерфейс		EIDE / ATAPI		
Скорость передачи данных	7800 (Кбит/с)	PIO Mode4 (16,6 Мбит/с), DMA Mode2 (16,6 Мбит/с), Ultra DMA		
Скорость передачи данных, Мбит/с				
чтение / запись		4,8 (32x)/1,2 (8x)	DVD 16,2 (12x) CD 6,0 (40x)	DVD 5,4(4x) CD 3,6 (24x)/0,6 (4x)
перезапись		0,6 (4x)		0,6 (4x)
Среднее время доступа, мс				
CD	80	<100	90	90
DVD			110	110
Емкость записи, Мбайт CD-RW / CD-R		650 / 700		650 / 700
Буфер памяти, Кбайт	128	4096	512	2048
Среднее время наработки на отказ, ч			125 000	
Совместимость: CD-DA, CD-ROM/XA, Video-CD, CD-EXTRA, Multisession Photo CD	+ CD-R/RW, CD-I	+ CD-ROM, CD-I, CD-UDF	+ MPEG, CD/DVD-ROM, DVD-Video CD-R/RW, CD-I/FMV, Enhanced CD	
Аудио, дБ Отношение сигнал/шум			>75	

Компания X-Ring готова расширить круг своих дилеров как в Москве, так и в регионах. Приглашаем партнеров к долгосрочному успешному сотрудничеству. С предложениями обращайтесь по телефонам: (095) 978-2602, 719-9570, 719-9509, по e-mail LUDA@X-RING.IMVS.RU.

По всем техническим вопросам вы можете обратиться на сайты фирмы «Самсунг» www.samsung.com , samsumg.ru , а также русскоязычный сайт компании X-Ring, Россия www.x-ring.ru.

LG Electronics FLATRON 774FT
Размер экрана/видимая область: 17″/16,1″
Тип ЭЛТ: FLATRON
Шаг точки по горизонтали (мм): 0,24
Максимальное разрешение: 1280x1024, 60 Гц
Габариты (мм): 470x480x470
Потребляемая мощность (Вт): 140
Ориентировочная розничная цена: $ 310



предполагается, что полутона и оттенки отчетливо видны.

✔ Читаемость. Мелкий текст должен хорошо читаться на всех участках экрана.

✔ Цвета. Все три основных цвета, выводимых на экран, должны иметь как можно более натуральный вид и равномерно смотреться на всей поверхности. Белый и черный цвета должны значительно отличаться от оттенков серого и приближаться к идеалу, а также равномерно выглядеть на всей площади экрана.

✔ Муар. Появляется на экране в виде волнообразных полос и разводов. Является следствием интерференции, получающейся между растром в точечном отверстии в маске и растром точки от луча на экране.

✔ Регулировка высокого напряжения. При недостаточно хорошо реализованной в мониторе схеме управления высоким напряжением могут наблюдаться искажения границ, подергивания изображений на контрастном фоне.

LG Electronics FLATRON 774FT

Один из последних продуктов от LG для менее требовательных пользователей
Эта модель порадовала своим внешним видом. Хоть какое-то разнообразие. Лицевая сторона монитора выполнена в темно-голубом металлике. Остальная часть корпуса окрашена в серый цвет. Спереди на подставке находится полоска из материала, препятствующего скольжению. Сделано это для удобства пользователей, предпочитающих работать с клавиатурой, размещая ее на основании монитора. Нижняя часть подставки также имеет оригинальную конструкцию. Гнутая, как у кресла-качалки, форма. Наклон экрана регулируется нажатием на монитор, при этом происходит утапливание выступающего упора из основания. Две из трех полосок материала, препятствующего скольжению, находятся на ползунках. Из недостатков следует отметить максимальное разрешение 1280x1024 с частотой регенерации всего 60 Гц, которая вряд ли подойдет для комфортной работы.

Все органы управления расположены на лицевой стороне монитора. Над большой кнопкой включения — шесть сенсорных кнопок для работы с экранным меню: OSD, SET и четыре клавиши для перемещения по функциям и регулировки параметров изображения.

«Профессиональный»
Практически во всех рекомендованных нами, да и просто в хороших мониторах присутствует слово «профессиональный» в названии или характеристиках. Вас не должно это смущать. Это именно хорошие домашние мониторы. Вы же не хотите купить себе что-нибудь с зерном размером с блюдечко, способное показывать лишь 800x600 при развертке 60 Гц? А именно последнее местами еще считается вполне подходящим для категории «домашний монитор» у некоторых производителей.

Samsung 700IFT
Размер экрана /видимая область: 17″/16″
Тип ЭЛТ: DynaFlat
Размер зерна по горизонтали (мм): 0,20 (0,24 по вертикали)
Максимальное разрешение: 1600x1200, 76 Гц
Габариты (мм): 415x445x437
Вес (кг): 19
Потребляемая мощность (Вт): 130
Ориентировочная розничная цена: $340



Samsug 700IFT

Модель предназначена для решения профессиональных задач. В ней используется ЭЛТ DynaFlat с абсолютно плоским экраном. Отвечает требованиям стандарта безопасности TCO'99. Электроника обеспечивает работу монитора с максимальным экранным разрешением 1600x1200. Помимо стандартного 15-штырькового VGA-входа имеются разъемы BNC.

Дизайн дисплея в общем классический со скругленными углами сзади корпуса. Органы управления представлены квадратной кнопкой включения, двумя колесиками под нижним торцом спереди для настройки яркости и контрастности и выезжающей панелью с клавишами для операций с экранным меню. Одна их семи кнопок здесь служит для получения информации о рабочем режиме. Четыре клавиши предназначены для навигации по экранному меню. Последние две кнопки служат для вызова меню и выхода из него. Кстати, среди возможных языков экранного меню есть русский.

ViewSonic PF775
Размер экрана /видимая область: 17″/16″
Тип ЭЛТ: PerfectFlat
Шаг точки по горизонтали (мм): 0,25
Максимальное разрешение: 1600x1280 Гц
Вес (кг): 21,5
Потребляемая мощность (Вт): 130
Ориентировочная розничная цена: $ 350



ViewSonic PF775

Модель относится к профессиональной серии мониторов ViewSonic. Абсолютно плоский экран, хорошая электроника и максимальное поддерживаемое разрешение 1600x1280 делают его вполне приличной покупкой. Монитор отвечает требованиям стандарта TCO'99.

Дизайн модели стандартный, как у всей линии ViewSonic. Органы управления также выполнены по традиционной схеме. Экранное меню имеет расширенный набор функций, соответствующий его профессиональному предназначению. Отметим здесь появление таких возможностей, как регулирование сведения лучей по горизонтали и вертикали, управление линейностью относительно центра и вертикальной линейностью. Максимальное качество изображения помогут получить функции управления чистотой цвета, фокусом и геометрией углов.

Scott 995

Scott 995 наиболее дешевая 19″ модель, которую можно рекомендовать, позиционируется как профессиональная модель. В этом мониторе используется кинескоп LG с теневой маской. Максимальное экранное разрешение составляет 1600x1200.



Scott 995
Размер экрана /видимая область: 19″/18″
Тип ЭЛТ: LG теневая маска
Размер зерна (мм): 0,26
Максимальное разрешение: 1920x1200, 70 Гц
Габариты (мм): 470x470x487
Вес (кг): 21,6
Потребляемая мощность (Вт): 120
Ориентировочная розничная цена: $ 350

Дизайн монитора достаточно стандартный, разве что некоторое своеобразие придают ему скругления корпуса по бокам. Органы управления экранным меню находятся по центру лицевой панели. Они представлены шестью небольшими овальными кнопками. Две крайние из них отвечают за вызов меню и выход из него. С помощью четырех центральных клавиш осуществляется навигация по функциям и регулируются параметры. Эти же кнопки при нажатии обеспечивают прямой доступ к настройке яркости и контрастности. Приятным нюансом в этом случае оказалась выводимая информация об экранном режиме. С правой стороны от клавиш экранного меню находится кнопка включения в сеть. Экранное меню позволяет осуществлять корректировку геометрии углов и регулировку муара по вертикали/горизонтали.



ViewSonic PF790
Размер экрана /видимая область: 19″/18″
Тип ЭЛТ: PerfectFlat
Размер зерна (мм): 0,25-0,27
Максимальное разрешение: 1600x1200
Габариты (мм): 470x470x477
Вес (кг): 25
Потребляемая мощность (Вт): 130
Ориентировочная розничная цена: $ 510

ViewSonic PF790

Модель PF790 относится к профессиональной линии ViewSonic. В ней применяется ЭЛТ с абсолютно плоским экраном. Максимальное разрешение, поддерживаемое монитором, составляет 1600x1200. Устройство отвечает требованиям стандарта TCO'99.

Дизайн этой модели — классический для фирмы ViewSonic. Дисплей легко узнается благодаря эмблеме в виде трех амадин Гульда. Элементы управления выполнены по все той же традиционной схеме. Кроме клавиши включения справа, по центру передней панели находятся четыре кнопки, позволяющие оперировать с экранным меню. Две крайние отвечают за вызов меню и подменю, а две центральные предназначены для навигации и регулировки функций.

В экранном меню помимо стандартного набора есть возможности настройки: сведения по горизонтали/вертикали, линейности в центре и симметрии линейности, фокусировки, чистоты цвета по различным экранным зонам, муара, искривлений вертикальных сторон (Hourglass и Cupid Bow), есть средства, с помощью которых можно побороться за качественное изображение.



LG 915FT Plus
Размер экрана /видимая область: 19″/18″
Тип ЭЛТ: Flatron
Размер зерна (мм): 0,24
Максимальное разрешение: 1600x1200, 85 Гц
Габариты (мм): 470x480x470
Вес (кг): 28
Потребляемая мощность (Вт): 140
Ориентировочная розничная цена: $ 470

LG 915FT Plus

Модель 915FT Plus выполнена по технологии Flatron. ЭЛТ в этом мониторе имеет абсолютно плоский экран. Максимальное поддерживаемое экранное разрешение составляет 1600x1200 при частоте регенерации 85 Гц, что свидетельствует о достаточно сильной электронике. В нем так же установлен BNC-коннектор и концентратор USB.

Дизайн дисплея — характерный для линии Flatron — со сглаженными краями корпуса. Элементы управления монитором находятся на лицевой панели. Помимо большой круглой кнопки справа, в центре находятся шесть очень тонких продолговатых сенсорных кнопок управления экранным меню. Кнопка слева вызывает экранное меню. Клавиша справа либо переключает видеовходы, либо реализует выбор в меню. Четыре центральные кнопки отвечают за навигацию по меню и регулировку параметров.

В экранном меню можно отметить наличие функций, позволяющих осуществлять регулировку: геометрии углов, муара по вертикали/горизонтали, сведения по горизонтали/вертикали, чистоты цвета по углам экрана.

Samsung 900 IFT

В этой модели используется ЭЛТ с теневой маской с абсолютно плоским экраном собственной разработки. Максимальное поддерживаемое экранное разрешение составляет 1600x1200 при частоте регенерации до 76 Гц. Для улучшения качества изображения можно использовать BNC-разъемы. Монитор соответствует требованиям стандарта TCO'99.

Дизайн дисплея — единый для всех мониторов Samsung — классический, с некоторым эргономичным уклоном. Отличительной чертой монитора являются скругленные края корпуса с декоративным элементом светло-фиолетового цвета.

Элементы управления у этой модели комбинированные. Квадратная кнопка включения единственная, ее видно на лицевой панели. Снизу передней панели находятся два поворотных регулятора яркости и контрастности. После нажатия на выдвижную панель становятся доступны кнопки управления экранным меню. Их всего семь. Одна кнопка служит для вывода информации о текущем экранном режиме, еще две — для вызова меню и выхода из него. Последние четыре клавиши предназначены для навигации по меню и регулировки параметров.

Среди функций экранного меню отметим возможность регулировки муара, фокусировки и линейности. В языках меню присутствует русский.

Диагональ больше — видно лучше!

Модели с 19″ мониторами пока не пользуются таким же спросом, как 17″, хотя совершенно напрасно. Эффект от приобретения первой более ощутим. Видимая площадь экрана увеличивается на 26% с учетом того, что видимый размер диагонали у 17″ моделей равен примерно 16″, а у 19″ дисплеев — 18″.

Советы при покупке монитора

19″ модели стоят дороже 17″ мониторов. Приобретают такой монитор, как правило,

на несколько лет. Все это диктует необходимость внимательного выбора нового дисплея. Главное при покупке — лично проконтролировать качество изображения, выводимого монитором. Не стоит брать кота в мешке, даже если у вашего знакомого такой же монитор работает великолепно. Вам может необходимо, чтобы проверить качество изображения и получить свои собственные ощущения от приобретаемого монитора. Сидеть в конечном итоге за ним вам и, если никакой симпатии и ощущения комфорта он у вас не вызывает уже сначала, лучше взять какой-нибудь другой. В случае покупки не повезти, т. к. разброс параметров у мониторов одной модели бывает достаточно значительным.

Если вы решили все же сэкономить и купить 17″ а не 19″ монитор, все равно следует подумать о его характеристиках. В первую очередь следует обращать свое внимание на дисплеи, поддерживающие максимальное разрешение 1600x1200 и выше. Данные мониторы позволят работать на более высоких разрешениях, вдобавок к этому они имеют лучшую электронику, что дает возможность использовать высокие частоты регенерации экрана. А это сбережет ваше зрение.

Будьте внимательны при покупке дисплея, вещь это достаточно дорогая и приобретается не на один день. Подход здесь должен быть строго индивидуальным, учитывая, что несколько экземпляров одной модели могут сильно отличаться по качеству изображения.

При выключенном состоянии неплохо посмотреть на экран и проверить его на отсутствие бликов и оптических артефактов, оценить степень его черноты. Качественный монитор, как правило, имеет более темный экран. Помимо визуального осмотра поверхности экрана в выключенном состоянии, обязательно оцените его качество в рабочем режиме.
В большинстве уважающих себя и вас фирм вам предоставят такую возможность. Сделать это монитора без проверки вы можете, придя домой, обнаружить проблемы с геометрией, фокусировкой, сведением и т. д. Сдать такой монитор обратно по гарантии продавцу порой бывает достаточно проблематично. Монитор может не иметь явных дефектов, а не устраивающие вас отклонения в качестве изображения не сказываются на его работоспособности и к браку прямого отношения не имеют.

Последним моментом, на котором хотелось бы остановиться, станет графический адаптер. Оптимальное качество изображения на мониторе можно получить, только имея в компьютере видеокарту адекватного качества. В этом случае вам не придется зря грешить на свой дисплей и удастся реализовать приемлемые частоты обновления экрана на больших разрешениях.

Заметки

В целом, за счет того, что пока 19″ мониторы считаются менее массовыми, они лучше 17″. Они позволяют решать подавляющее количество графических задач в домашних условиях. Многие имеют разъемы BNC. Экранные меню обладают более широким набором функций, позволяющих более четко настроить экранное изображение.

Нельзя не отметить тенденцию к появлению большого числа моделей с абсолютно плоским экраном. Надо полагать, что этот процесс будет идти и дальше. MG

Samsung 900 IFT

Размер экрана /видимая область: 19″/18″
Тип ЭЛТ: с углом отклонения луча 90°, DynaFlat
Размер зерна по горизонтали (мм): 0,20
Максимальное разрешение: 1600x1200, 76 Гц
Габариты (мм): 468x466x483
Вес (кг): 23,5
Потребляемая мощность (Вт): 130
Ориентировочная розничная цена: $ 450



Регулировка монитора

Практически все современные мониторы имеют цифровое управление своими параметрами. В отличие от аналоговых дисплеев это позволяет, наряду с заводскими установками режимов работы, создавать свои собственные для каждого экранного режима, которые сохраняются монитором и при отключенном питании. Управление настройками, как правило, осуществляется с помощью экранных меню. Стандартные функции экранного меню обычно дают возможность регулировать следующие параметры:
** размер изображения по высоте и ширине (масштабирование);*
** положение изображения по высоте и ширине;*
** контрастность и яркость;*
** геометрия изображения (трапеция, параллелограмм, подушкообразность (бочка), баланс подушкообразности);*
** наклон изображения;*
** настройка цветовой температуры (2–3 стандартных значения и 1 пользовательское);*
** размагничивание.*
Возможности по регулировке изображения профессиональных мониторов отличаются от обычных наличием меню с расширенным набором функций, позволяющим производить более детальную настройку отдельных параметров изображения.

USB

Все чаще атрибутом монитора становится порт USB (Universal Serial Bus) или USB-концентратор по схеме 1–4. USB является высокоскоростной последовательной шиной, к которой можно подключать до 127 устройств «горячим» способом в режиме Plug & Play. Если в вашем мониторе есть USB-концентратор, вы сможете через один порт подключить его к системному блоку, а остальные четыре использовать для коммутации клавиатуры и мыши, а также принтера и сканера.

BNC-разъемы

Наличие пяти разъемов BNC у монитора свидетельствует о возможности его применения на профессиональном уровне. Подключение с помощью BNC способно улучшить качество изображения при работе на больших экранных разрешениях (1024x768 и выше). Достигается это за счет использования трех коаксиальных кабелей для передачи видеосигнала (два оставшихся — для сигналов синхронизации по вертикали и горизонтали). Они отличаются улучшенной помехозащищенностью, малым затуханием сигнала и стабильностью волнового сопротивления. Результатом этого является снижение до минимума помех, наводок и искажений.

Plug & Play

Все современные мониторы могут работать в режиме Plug & Play. Они отвечают требованиям спецификаций Display Data Channel (DDC). В большинстве своем они выполнены в соответствии с DDC1 и DDC2B. При этом обеспечивается обмен информацией между монитором и графическим адаптером о допустимых параметрах работы и устанавливается оптимальный режим. Пользователь также получает возможность выбрать устраивающий его режим из согласованных разрешений и частот обновления экрана без перезагрузки компьютера. Более редко реализованная в мониторах спецификация DDC2/AB позволяет осуществлять контроль за монитором через компьютер.

Ширина полосы пропускания видеоусилителя

Одним из показателей, характеризующих качество начинки монитора, является полоса пропускания видеоусилителя. Он отражает максимальную частоту видеосигнала, при котором затухание уровня сигнала не превышает определенной величины. Этот показатель измеряется в мегагерцах.





Плоский экран — веяние времени
Отчетливо прослеживается тенденция производителей все шире использовать в своих мониторах ЭЛТ с абсолютно плоскими экранами. Речь в этом случае идет о кинескопах, формирующих визуально плоское экранное изображение. Физически плоской часто является только внешняя часть ЭЛТ, а внутренняя имеет некоторую кривизну, правда, очень большого радиуса — в несколько десятков метров. Как показал печальный опыт некоторых фирм, попытка сделать экран плоским снаружи и внутри не всегда приводит к успеху, т. к. видимое изображение получается вогнутым.

Оптимальное экранное разрешение
Для каждого типоразмера мониторов существует экранное разрешение, при котором выводимое изображение подвергается минимальным искажениям. Наиболее комфортным режимом для глаз, например, у 17" мониторов считается разрешение 1024х768, а у 19" моделей — 1280х1024. Физически это связано с размером «зерна». Поделив размер экрана по горизонтали на размер шага между точками (полосами), вы получите оптимальное разрешение.

Цифровой интерфейс
Для обеспечения максимального качества изображения на ЭЛТ-мониторах в производственных линиях некоторых фирм появились первые модели, имеющие цифровой интерфейс DVI.

Размер экрана
Размер экрана у мониторов указывается в дюймах и измеряется по диагонали ЭЛТ. Реальный размер видимой области примерно на один дюйм меньше физического размера трубки.

ЭЛТ с теневой маской
У ЭЛТ с теневой маской экран представляет участок сферической поверхности. В современных моделях радиус этой сферы имеет достаточно большую величину, поэтому внешне экран выглядит почти плоским. Точки люминофора красного, зеленого и синего цветов наносятся триадами. Точки эти имеют очень небольшой размер и находятся на таком близком расстоянии друг от друга, что глаз не различает индивидуального цвета каждой точки, а реагирует на всю «тройку» в целом. Отверстия в металлической теневой маске делаются соответствующим образом, обеспечивая попадание электронного луча в точку люминофора «своего» цвета. В большинстве современных ЭЛТ в качестве материала теневой маски используется инвар — сплав железа и никеля. Он имеет очень незначительный коэффициент теплового расширения, соответственно маска из него меньше деформируется из-за нагрева и обеспечивает более стабильное качество.

ЭЛТ с апертурной решеткой
В ЭЛТ с апертурной решеткой экран представляет собой участок поверхности цилиндра и имеет более плоский вид, чем трубки на теневой маске. Апертурная решетка выполнена из набора натянутых вертикальных металлических нитей, проходя между которыми, электронный луч вызывает свечение вертикальных полосок люминофора. Для того чтобы избежать вибрации вертикальных нитей апертурной решетки, способной ухудшить качество выводимого изображения, в данном типе ЭЛТ используются две (для 17", 19" трубок) горизонтально натянутые демпфирующие нити. Их можно заметить на светлом фоне экрана. Апертурная решетка меньше «затеняет» экран и пропускает больший поток электронов. Цвета на таких ЭЛТ получаются более яркими и насыщенными.

Технологии ЭЛТ развиваются
Помимо классических трубок на теневой маске и апертурной решетке существует и ряд других разработок. В частности, фирма NEC разработала ЭЛТ CromaClear, сочетающую в себе достоинства двух основных классических кинескопов. В ней используется щелевая маска (slot mask), нет сплошных вертикальных щелей. Отверстия в маске выполнены в виде продолговатых прорезей, смещенных в шахматном порядке. Тем самым сохраняется и яркость «красок», и более корректная передача формы мелких символов. Своя собственная улучшенная технология трубки с теневой маской есть у фирмы Hitachi. Плоские дисплеи оригинальной разработки имеют Sony (FD Trinitron), LG (Flatron), Samsung (DynaFlat) и т. д.

«Размер зерна»
Условный термин, часто использующийся в компьютерной литературе. При этом речь идет не о физическом размере точки, а немного о другом. Для мониторов с теневой маской здесь имеется в виду шаг экранной точки (dot pitch), который указывается как расстояние между двумя ближайшими точками люминофора одного цвета, измеренное по диагонали. Фирма Hitachi для своих ЭЛТ указывает другие параметры: шаг точки по горизонтали (horizontal dot pitch) или шаг маски по горизонтали (horizontal mask pitch), которые, естественно, в этом случае оказываются меньше. В случае мониторов с апертурной решеткой под термином «размер зерна» подразумевается расстояние по горизонтали между двумя полосками люминофора одного цвета (strip pitch) или между элементами вертикальной решетки (aperture grille pitch). Чем меньше «зерно» у вашего монитора, тем более качественное изображение вы сможете получить, используя большее экранное разрешение.

Разрешающая способность
Качество изображения, которое мы видим на экране монитора, во многом определяется количеством элементов, формирующих его. Чем оно больше, тем лучше кажется изображение. Фактором, определяющим это, является экранное разрешение, которое зависит и от «размера зерна». Поделив размер видимой области вашего экрана по горизонтали на «размер зерна», вы получите понятие о максимальном разрешении по горизонтали, при котором выводимое изображение будет подвергаться минимальным искажениям.

Частота регенерации
Этот параметр определяет, сколько раз в секунду происходит обновление изображения на экране. При не слишком высоких значениях частоты регенерации человеческий глаз замечает мерцание, что приводит к повышенной утомляемости. Согласно рекомендациям VESA (www.vesa.org) минимальная частота обновления экрана в рабочем разрешении должна быть не ниже 85 Гц. Еще лучше, если это значение будет выше, например 100 Гц. Возможности монитора поддерживать высокие частоты зависят от электроники, применяемой в нем.

Частота кадровой развертки
Значение частоты строчной развертки, измеряемое в кГц, равно количеству горизонтальных строк на экране, которые способен пробежать электронный луч за 1 с. Более высокое значение этой частоты характеризует способность вашего монитора поддерживать на экране более высокое разрешение при высокой частоте регенерации.

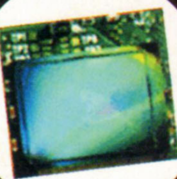


ЖЕЛЕЗНЫЕ

К осени ведущие производители процессоров все большее внимание уделяют анонсам новых продуктов. Кроме этого, не обделена вниманием и сфера технологий будущего — как сменные накопители больших емкостей, так и плоские дисплейные устройства.

Дисплей тоже хочет кушать...

От всеобщей цифровой революции до воцарения на нашей планете царства ожившего киберпанка — один шаг. Компьютерная электроника неуклонно начинает использовать в своих нуждах достижения науки, исследующей живую материю. В сентябре компания eMagin Corp. продемонстрировала всему свету на ежегодной международной конференции разработчиков дисплеев первую полноцветную матрицу для органического монитора на жидких кристаллах. Сочетание органических технологий позволяет создавать микродисплеи для применения в любой отрасли, вплоть до пресловутых микрокомпьютеров, встраиваемых в одежду. Органическая ЖК-матрица строится из квадропиксельных блоков (по четыре субпикселя размером в 12 мкм на цветовую группу) общим числом более 1,3 млн, при этом ее размер не превышает габаритов почтовой марки. Цветовые фильтры установлены непосредственно на верхней поверхности матрицы. Из базовых матриц такого рода можно собирать составные виртуальные экраны практически неограниченного размера с небывалым качеством изображения: разработка eMagic уже способна функционировать в стандарте SXGA, то есть 1280x1024 точки, а в дальнейшем компания высказывает намерения достичь параметров, закладываемых в стандарт SVGA+. Quake IV на дисплее наручных часов? Почему бы и нет...



Конец разгона?

Недавно появившиеся в продаже процессоры Intel Celeron с тактовой частотой 733 и 766 МГц незамедлительно попали в поле зрения специалистов по разгону. Благодаря изменившимся габаритам рабочей части эти процессоры разогреваются при работе не так сильно, как их предшественники, однако реальное различие не превышает 5%, так как основа Celeron 733 и Celeron 766 выполнена по-прежнему по 0,18-мкм технологии. Базовыми



установками для обоих процессоров является частота шины в 66 МГц и коэффициент умножения, равный 11 и 11,5 соответственно. При удачном повышении частоты шины до 100 МГц рабочая частота процессора могла бы достичь 1,1 ГГц и 1,15 ГГц соответственно. Однако, как оказывается, далеко не любая материнская плата пригодна для разгона этих процессоров. Если ее разработчики не предусмотрели пошагового изменения тактовой частоты (а каждый дополнительный ее мегагерц дает прирост более чем в 10 МГц на процессоре), то при попытке запуска системы в ненормативном режиме может последовать отказ от работы. Кроме того, оба новых процессора работают на напряжении в 1,7 В, что на 0,2 В выше, чем их предшественники. Из-за этого прирост частоты вызовет еще большее нагревание процессора, а именно за счет изменения вольтажа и можно было бы получить наибольшее увеличение быстродействия. Так что, похоже, времена великих разгонов плавно приближаются к своему закату.

Новое поколение сменных накопителей



По мере того, как увеличивается объем дисковых накопителей персональных компьютеров, все больше и больше углубляется пропасть между возможностями винчестеров и съемных носителей информации. В то время как жесткие диски уверенно приближаются к отметке в 100 Гбайт, подавляющее большинство дисководов работает с носителями, чьи объемы колеблются от 100 Мбайт до 1 Гбайт. Очень скоро наступит такой же кризис, который компьютерный мир переживал во время морального устаревания стандартных трехдюймовых флоппи-дисков. Однако, к нашему с вами счастью, прогресс не стоит на месте, и на наших глазах на рынок выходят производители устройств для работы со съемными носителями повышенной емкости. Самый свежий пример этому — дисковод Echo Drive инновационной компании Onstream. Этот периферийный блок для PC оперирует с оригинальными картриджами объемом в целых 30 Гбайт! Не каждый из нас может похвастаться наличием такого большого винчестера. Echo Drive позволяет сохранять на своих картриджах информацию как в сжатом, так и в несжатом виде, в последнем случае его емкость сокращается примерно вдвое. Дисковод предполагается выпускать пока только во внешнем исполнении, а для подсоединения к компьютеру будет использоваться интерфейс USB. Echo Drive позиционируется в первую очередь как средство хранения информации, так как скорость трансфера данных у него довольно низка и составляет примерно 0,85 Мбайт/с. Однако картридж Echo Drive позволяет осуществлять прямой доступ к хранящимся на нем файлам, так что при желании его можно использовать и как один из локальных дисков вашего компьютера. К слову сказать, 30 Гбайт — это семь полноценных видеофильмов в формате DVD.

2001: Future Wars

На рынке центральных процессоров следующий год, без всякого сомнения, превратится в ожесточенную борьбу между Intel и AMD в области новейших 64-разрядных процессоров. Если планы Intel по поводу будущей линейки своих продуктов более или менее известны широким массам компьютеризованной общественности, то AMD долго не выдавала нам достоверной информации. Однако Новый год уже на носу, и дольше оставлять потенциальных покупателей в неведении стало довольно опасным. Поэтому AMD



обнародовала свои планы покорения 64-битного рынка. В ответ на интеловский Itanium компания собирается выпустить линейку процессоров под общим названием Hammer. Первым ее представителем будет процессор, представляющий собой семейство AMD K8 под названием Sledgehammer. Он рассчитан в первую очередь на рынок высокопроизводительных серверных систем, для кластеров баз данных и систем автоматического проектирования. А вот следующий «молотковый» процессор, Clawhammer, будет

НОВОСТИ

представлять собой облегченную версию предшественника и ориентироваться на наши с вами PC. В обоих процессорах будут реализованы 64-разрядная виртуальная адресация, 8 новых регистров общего назначения, 8 новых регистров для обработки потоковых SIMD-инструкций. Так как «молотки» AMD так же, как и новый процессор Intel, потребуют для своей работы переписанных заново на 64-разрядной основе операционной системы и прикладных приложений, раньше, чем через год, мы, судя по всему, с ними не столкнемся. Оно и хорошо — за оставшееся время можно будет спокойно оценить баланс сил и спланировать оптимальную покупку для грядущего апгрейда.

Воткните хвост мышки в SoundBlaster...

Несмотря на то, что первые устройства с обратной связью (так называемые feed-back devices) для



персонального компьютера появились уже несколько лет назад, их внедрение идет медленно, и каждое новое устройство на рынке вызывает интерес. Последняя новинка — мышка с обратной связью компании AVB Technologies под названием AVB Vmouse. AVB Vmouse — пожалуй, первое устройство такого рода, поддерживающее не только Windows-платформу, но и широкий спектр других операционных систем, включая MacOS и BeOS. AVB Vmouse использует в своей работе нестандартное инженерное решение — она подключается и к USB- или PS/2-порту, и к звуковой карте вашего компьютера. Путем перевода частотных характеристик звука в команды для внутреннего привода AVB Vmouse разработчикам удалось создать недорогое (цена AVB Vmouse составляет примерно $35) устройство, пригодное для работы практически со всеми приложениями, в том числе и играми. Если вам надоест тряска ручного грызуна, AVB Vmouse легко переключается в режим эмуляции обычной трехкнопочной мышки.

«Штучка»

Да-да, так оно и называется! Компания SRS Labs несказанно удивила покупателей, выпустив в середине сентября на рынок устройство под названием WOW Thing. Даже не знаем, как адекватно перевести это на русский язык... WOW Thing подключается между персональным компьютером и системой динамиков, обогащая качество проходящего через него звукового сигнала. При этом «Штучка» не только расширяет стереоэффект, но и обеспечивает динамику звука и углубляет передачу басовых тонов благодаря запатентованной фирменной технологии TruBass. Несмотря на довольно смешную цену — $40, WOW Thing заметно улучшает качество звучания, причем в первую очередь это заметно при прослушивании музыкальных файлов, записанных в форматах с компрессией данных, например популярном MP3. WOW Thing — активное устройство; при помощи установленных на нем ругуляторов пользователь может настраивать уровень воздействия «Штучки» на пропускаемый звук. Кстати, производитель отмечает, что WOW Thing можно применять не только в паре с PC, но и с другими бытовыми музыкальными устройствами.

Ждите «Пророка»...

Компания Hercules, работающая в тесном сотрудничестве с Nvidia, пообещала выпустить к середине этой осени самую быструю в мире видеокарту на основе процессора GeForce2 Ultra. Сразу оговоримся: удовольствие будет не из дешевых, цена акселератора 3D Prophet II Ultra — порядка $500, однако за эти деньги покупатель получит настоящего монстра: благодаря фирменному механизму оптимизации поддержки самых быстрых микросхем памяти 64 DDR SDRAM этой



видеокарты будут работать на потрясающей частоте в 460 МГц! Показатели быстродействия составят соответственно 1 млрд пикселов в секунду (fillrate) и 2 млрд текселей в секунду, а также более 31 млн обрабатываемых в секунду полигонов. Напомним, что именно компанией Hercules производится самая быстрая на сегодняшний день видеокарта на чипсете GeForce2 MX — 3D Prophet II MX.

Yamaha все любят, но вирутально

Интересной тенденцией последних месяцев стало появление большого количества звуковых карт с поддержкой новейших XG-технологий Yamaha в среднем и низшем ценовом диапазонах. Последней новинкой в этом ряду стал продукт тайваньской компании Mushroom Technology под названием The Mushroom Siren Audio I 5.1. Заметно отличаясь по стоимости как от лидеров игрового направления в звуковых картах (речь идет, разумеется, о продукции Creative), так и от изделий, ориентированных на создание профессиональной музыки, The Mushroom Siren Audio I 5.1 удачно сочетает в себе возможности обоих направлений. Звуковая карта совместима со стандартом PCI 2.2, позволяет подключать к себе системы четырехканального звука с фронтальным спикером и сабвуфером, а также использует в качестве wavetable программную эмуляцию 128-канального синтезатора Yamaha.



Для искушенного игрока The Mushroom Siren Audio I 5.1 покажется интересной за счет большого числа поддерживаемых стандартов: Qsound Q3D (объемное моделирование звука и эффекты позиционирования источника звука), Aureal A3D версии 1.0, EAX версии 1.0, а также аппаратной декомпрессии DVD MPEG II Sigma Design. Музыкантов же в The Mushroom Siren Audio I 5.1 может привлечь полная эмуляция стандарта Yamaha XG-50: 16-уровневый мультитембр, 676 запрограммированных голосов и 42 цифровых, 21 набор ударных и цифровых инструментов, частота сэмплирования до 44,1 кГц, а также тоновая генерация в режимах XG, GM и TG300B. Оказывается, попытка смешать все прелести в одном флаконе вполне может привести к очень хорошим результатам.

Matrox

Наконец-то добрались до розничной торговли видеокартами на основе чипсета Matrox G450. Первые ласточки оказались оборудованными 32 Мбайт памяти типа DDR, что, при цене акселератора в $150, выглядит очень заманчивой альтернативой картам GeForce2 MX. Адаптер выполнен по 0,08 мкм-технологии и работает с шиной AGP всех существующих стандартов, обеспечивая чистую пропускную способность в 1 Гбайт/с. Видеокарта несет на себе два чипа RAMDAC, то есть к ней можно подключать одновременно два дисплея. Первый из них работает на частоте в 360 МГц, второй — 230 МГц, что, согласитесь, тоже неплохо. Максимальное разрешение в режиме true color составляет 1600 x 1200 точек. Что касается скоростных характеристик самой карты, мы незамедлительно расскажем вам о них, как только Matrox G450 попадет в наши руки.

Компания AOpen

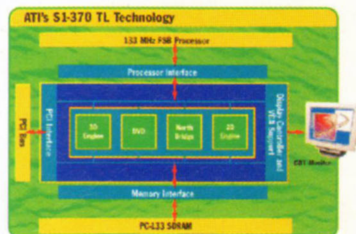
Анонсировала новый CD-RW-привод со скоростями 12/10/32, причем устройство поддерживает режим CD Clone, позволяющий делать точные копии даже специально защищенных дисков. В комплекте с CD-RW поставляется программное обеспечение для копирования дисков и сжатия звука в mp3.

Компания SiByte

Анонсировала новую серию процессоров Mercurian, предназначенных для работы в сетевых и мультипроцессорных системах. Новый процессор содержит два ядра на одном кристалле, работающих на частоте 1 ГГц, и общий кэш на 512 Кбайт. На кристалле интегрированы интерфейсы Ethernet 10/100/1000 и PCI 33/66, а также поддержка Flash, PCMCIA и т. п., то есть он представляет собой практически полную версию system-on-a-chip. Новые кристаллы начнут поставляться уже в следующем квартале.

T&L в интегрированных чипсетах

Мы привыкли к тому, что производители материнских плат с интегрированными контроллерами звука и видео, основанных на чипсетах Intel i810 и последующих, используют в качестве графического ядра процессор Intel 752. Однако этой монополии не суждено оставаться вечной: недавно компания TriGem, ведущий промышленный дизайнер компьютерного оборудования, объявила о том, что в архитектуре разрабатываемых ею материнских плат будет применяться чипсет S1-370TL, созданный инженерами ATI. S1-370TL считается самым быстрым на сегодняшний день интегрированным чипсетом из всех, представленных на рынке. Кроме того, это первая разработка, совместившая в одном продукте экономичную



системную плату со встроенными компонентами и механизм Transform&Lightning, который, вплоть до последнего времени, применялся исключительно в акселераторах трехмерной



графики высшего уровня. В отличие от продуктов конкурентов, S1-370TL изначально разрабатывался на основе единой и масштабируемой архитектуры памяти, что позволяет без каких-либо издержек комбинировать функциональность графической подсистемы и ядра. S1-370TL может обрабатывать до 12,5 млн полигонов в секунду, а скорость рендеринга достигает 330 млн текселей в секунду.

MPEG-21

Под эгидой Международного консорциума экспертов в области передачи динамических изображений, более известного в наших кругах под аббревиатурой MPEG, был разработан новый стандарт, внедрение которого может сильно повлиять на качество обработки компрессованной мультимедийной информации, которой мы пользуемся все шире и шире. Нововведения касаются настроек качества сервиса (quality-of-service, QoS) и управления цифровым копирайтом уже существующих стандартов, в первую очередь MPEG-2 и MPEG-4. Для дальнейшей разработки и внедрения был создан



специальный комитет MPEG-21, целью которого стало сделать возможным эффективное использование различных мультимедийных ресурсов как в условиях передачи по компьютерным сетям, прежде всего по Internet'у, так и при работе с выделенными устройствами. В частности, новый стандарт призван снизить нагрузку на процессоры компьютеров при использовании программных кодеков. Период от разработки до внедрения улучшенных алгоритмов в программные и аппаратные ресурсы займет, по оценкам специалистов из MPEG, до 5 лет, зато по истечении этого срока мы сможем избавиться от проблемы недостаточной производительности системы или скорости сети при работе с MPG-файлами.

Модем US Robotics

Тот факт, что после покупки компании US Robotics концерном 3COM старое название пропало из имен модемов, еще не означает, что US Robotics отошла от дел. Торговая марка и производственные ресурсы фирмы перешли теперь во владение группе представителей ее прежнего руководства, а в планах выпускаемой продукции появилось сразу несколько серий новых модемов. В первую очередь это модем 56K Internet Call, который уже начал отгружаться дистрибьюторам. Это устройство было разработано в тесном сотрудничестве с международной компанией, занимающейся IP-телефонией, Net2Phone. Позиционируется модем как оптимизированный для телефонных разговоров через Глобальную сеть. 56K Internet Call — внутренний модем для шины PCI. Он поддерживает стандарт передачи голоса по Internet VoIP, а все исходящие звонки с него на прямые телефонные номера в США и Канаде являются бесплатными. С одной стороны, нам-то от этого не лучше, но с другой — все больше абонентов пользуется услугами интернет-телефонии для разговора с друзьями на другом конце света. Может быть, имеет смысл использовать для этого самое подходящее устройство?

Hewlett-Packard

Продолжает продвигать все более одомашненные версии своих продуктов. Недавно ею была представлена новая серия CD-RW-накопителей, одна из основных функций которых — запись и хранение фото



и MP3-информации. Кроме этого, HP анонсировала принтер HP990cxi, являющийся преемником достаточно известной и успешной модели — HP970cxi. Новый принтер не только быстрее и качественне печатает, но еще и обладает рядом принципиальных нововведений,



таких, как инфракрасный порт (позволяет печатать напрямую без участия компьютера с различной бытовой техники, включая цифровые фотоаппараты, мобильные телефоны и карманные записные книжки) и автоматическое определение типа бумаги. MG

USB — FireWire для бедных?

Nick A. Skokov

VIPowER USB mobile rack

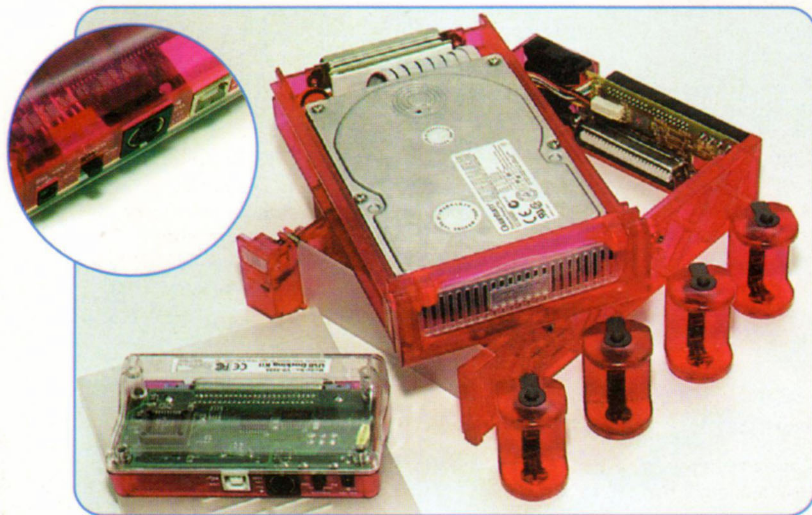


Недавно нам дали посмотреть новый mobile rack. Традиционно это просто пластмассовая коробка, устанавливающаяся в 5" свободный отсек, внутрь которой кладется винчестер. Конструкция предназначена для удобного доставания винчестера из PC, для последующей переноски и втыкания в другой такой же rack или убирания в сейф.

Пояснение к заголовку: FireWire — скоростной интерфейс для подключения внешних устройств к компьютеру. Обеспечивает вполне приличную скорость передачи, позволяющую прокачивать даже несжатое видео.

Новый rack, сделанный компанией VIPowER, вместо традиционного белого цвета имеет выпендрежно прозрачно-розовый окрас. Он имеет USB-интерфейсную примочку, позволяющую после вытаскивания винчестера из PC подключить к нему внешний источник питания и небольшую коробочку, являющуюся адаптером ATA to USB. Сделано это для того, чтобы можно было, не развинчивая чужой компьютер, быстренько подключить к нему винчестер и переписать необходимые данные. Внешний источник питания, дающий стандартные для PC-устройств +5 и +12 В, прилагается в комплекте.

Кстати, в комплект входят еще и четыре пластмассовые ножки, которые можно одеть на вынимающуюся часть rack-коробки (для больших понтов, так как иное осмысленное применение представить сложно). Да и к чему надевать их на коробку, которую вы через непродолжительное время собираетесь засунуть обратно внутрь компьютера? Только время тратить.



Для того чтобы Windows заметила новое устройство, необходимо поставить драйверы Kwik Wire и перезагрузиться. После этого при подключении коробки к USB-порту в системе динамически появляется новый диск, которые преспокойно исчезает после ее отключения.

Кстати, если у вас стоит Windows 2000, то дополнительные драйверы ставить не надо, что несомненно является достоинством.

О глючности

Надо сказать, что нам повезло, и единственное сообщение об ошибке, которое мы получили, было «Can't write to disk» — при отключении USB-шнура в первый раз, которое, кстати, тоже ни на чем не отразилось. Соседям же нашим из журнала «Подводная лодка», также рассматривавшим данное устройство, повезло несколько меньше, и на их долю выпало больше ошибок. Происходит это потому, что USB-шина — вещь в употреблении относительно новая и хотя и присутствует во всех современных PC уже давно, пользуются ей пока еще недавно и немного. Вывод: драйверы несколько недоделаны, да и прочие ошибки еще недовыловлены. Надеемся, что со временем все эти проблемы разрешатся.

Теперь о тестировании. Процесс подключения и отключения винчестера на ходу без перезагрузки Windows происходит действительно вполне нормально. Скорость же записи можно назвать вполне приемлемой. Файл в 52 Мбайт записывался на такой USB-винчестер 70 с, что дает примерно 0,74 Мбайт/с. Скопировать тот же файл, в пределах одного старого и довольно фрагментированного винчестера, заняло 35 с, то есть всего в два раза медленнее, хотя надо учитывать, что в последнем случае система показала явно плохую производительность, так как реально скорость переписки disk to disk с учетом всех задержек файловой системы бывает все же 3 и более Мбайт/с.

Теперь о неприятном — о цене. Стоимость данной коробки и всех прилагающихся финтифлюшек совсем не маленькая — около $150. Многие за такие деньги купили бы лучше еще один «винт» на 15-20 Гбайт винт и втыкали бы его в компьютер по-простому, снимая крышку корпуса. Но, во-первых, это точка зрения людей жадных, не любящих тратить деньги на красивые или просто прикольные аксессуары, а во-вторых, данное устройство еще вполне может подешеветь в ближайшее время. В-третьих, не забывайте, что раз USB rack описан в рубрике «Наворот», то это еще и просто круто!

Как следует из рекламы на коробке, выпускаются точно такие же rack'и и для других ATA-устройств — ZIP, CD-ROM и т. д.

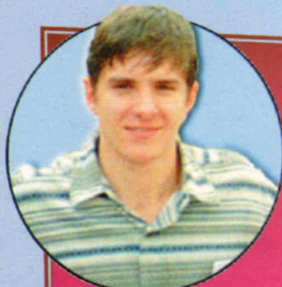
Редакция выражает благодарность компании C-Trade www.c-trade.ru за предоставленное устройство. MG

Продолжение народного творчества

ТС стратегий в INTERNET

часть2

Антон Гусаров



Привет тебе, настоящий компьютерный игрок. Признайся — нелегко тебе было в начале осени. Нехорошие граждане, именуемые издателями и разработчиками компьютерных игр практически ничего не выпустили, игры типа Diablo 2 уже весьма поднадоели, а достойных преемников не было. Вот и пришлось всем настоящим геймерам искать новые неигранные продукты, после чего в оные резаться. Новое, как давно известно, представляет собой не что иное, как хорошо забытое старое. Правда, оно, как правило, играно-переиграно вдоль и поперек, так что пришлось обратить наше внимание на модификации (моды) и тотальные конверсии (ТС) когда-то мегахитовых стратегических игр. Почему стратегических? Просто фанатам жанра action играть всегда есть во что, а про моды и ТС шутеров итак много написано. Хорошие же стратегии, как известно, редкость, поэтому особо альтруистично настроенные программисты тратят уйму времени на изменение достойных игр, чтобы нам, крутым геймерам, было счастье и всестороннее разнообразие. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию обзор трех игр: Dark Reign 2, Command&Conquer: Tiberian Sun и Homeworld. Логично, что именно эти три игры, весьма популярные в недалеком прошлом, стали основным полем деятельности для разработчиков ТС и модов. Излишне говорить, что внесенные изменения всегда имели целью улучшить оригинал — ради этого все и затевалось, а в ряде случаев тотальные конверсии могут даже претендовать на самостоятельность и полную законченность. Авторство статьи, как и прежде, принадлежит Антону Гусарову, которому я и передаю слово.

Алексей Котко

Вряд ли будет преувеличением сказать, что из всех подвидов увеселительно-развлекательного бизнеса игровая индустрия представляется наиболее бурно развивающейся. Этапы, которые проходили другие отрасли за долгие десятилетия, а то и сотни лет, в сфере компьютерных забав были преодолены за год-другой. Есть в этом явлении как отрицательные, так и положительные моменты. Рассмотрением негативных сторон столь быстрого роста мы с вами заниматься не будем — тема сия требует отдельного анализа и обозрения, под формат раздела не попадающих. Позитивные же аспекты такого развития к теме повествования имеют непосредственное, самое прямое отношение.

Сложившаяся на сегодняшний день структура рынка (не только игрового) такова, что заставляет производителей делать не больше, но лучше и качественнее. До недавнего времени в среде разработчиков считалось, что выпустить клон гораздо проще и, что важно, выгоднее, чем создавать самую настоящую Игру (с большой буквы), у которой были бы и сюжет, и красоты визуальные, и непременно свежий геймплей. Что получилось в итоге? Масса



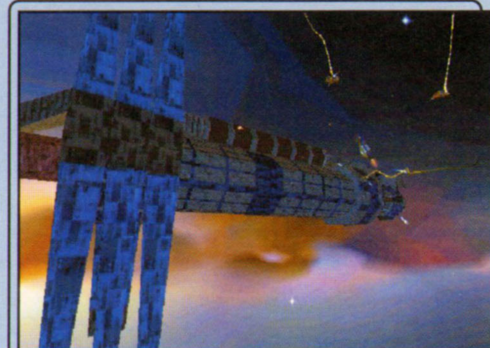
Впечатляет, правда? А теперь представьте то же самое действо, только раза в три ускоренное...

безликих, только лишь внешней атрибутикой выделяющихся клонов, до которых дотрагиваться-то противно, не то что играть. Кризис. Перепроизводство. Уж в одном жанре так точно: обрушившаяся на геймерские головы во второй половине 97-го — начале 98-го годов лавина низкокачественных релизов надолго отбила у вашего покорного слуги желание возиться со стратегиями в реальном времени, которых было выпущено не просто много, f даже слишком. Вернул меня в стройные ряды фанатов RTS умопомрачительно «ухоженный» Starcraft... И как же приятно было лицезреть столь же «правильный» Brood War, вышедший годом позже, а оттого еще более привлекательный. Подобную политику в отношении своих игр проводит и MS Games, постепенно, одну за другой приоткрывая грани Age of Empires.

При всей привлекательности неторопливого выпуска игр и аддонов далеко не все компании могут себе позволить раз в год, а то и реже появляться на рынке с новым «хитом», «эталоном» или еще каким «новым словом в жанре». Blizzard и Ensemble, прильнувшие к Havas и Microsoft Games, соответственно, имеют возможность поступать подобным же образом, но если взять любого разработчика чуть более низкого ранга вроде Pandemic Studios, то ситуация представляется куда менее радужной.

У той же Pandemic есть более-менее раскрученный брэнд Dark Reign, который, кстати говоря, довольно неплохо продался, появившись на гребне «мутной» волны C&C- и Warcraft-клонов. У той же конторы имеется очень даже неплохая команда программистов, художников и дизайнеров, могущих создать и создающих вполне презентабельные игры. Но все у той же Pandemic нет ни денег, ни времени на создание того самого «хита», без создания которого на уровень Blizzard подняться просто невозможно. А качественные игры создавать необходимо: всегда может найтись команда девелоперов «второго», скажем так, дивизиона, способная потеснить «спящих» разработчиков классом повыше. В этой ситуации Pandemic поступила следующим образом: компания сама стала продвигать свой продукт в массы. Нет-нет, о рекламе речи не идет — для любой фирмы, желающей оставаться на плаву, сегодня гораздо важнее образовать вокруг своей игры особую формацию, называемую красивым английским словом community. А дальше...

Дальше сие новообразование будет развиваться само по себе, вовлекая все больше людей в игровой мир или даже целую вселенную (читай — серию игр). Чем большую активность проявляет «комьюнити», тем известнее становится игра, что, конечно же, приводит к дальнейшей раскрутке брэнда и более выской покупательской активности. Pandemic в данный момент всеми силами старается помочь появлению Dark Reign 2 community. Контора открывает всевозможные форумы, ее ведущие сотрудники дают интервью и вообще проявляют всяческую активность. Самое же главное,



Бывает, бросишь беглый взгляд на какой-нибудь скриншот, и сразу что-то начинает щемить в сердце. Вот и сейчас: смотреть-то не на что, но болит сердечко-то, ноет сладкой болью...



что делает Pandemic для популяризации DR 2, — еженедельный выпуск новых карт и... официальных (!) модов и конверсий.

Dark Reign 2

Pandemic постаралась на славу. За три месяца, прошедших со дня релиза игры, было выпущено более десятка multiplayer-карт и, что еще приятнее, пять ruleset'ов, наборов правил кардинально или нет, но изменяющих основы геймплея, внося кой-какое разнообразие в игровой процесс. К примеру, Spawn! (http:\\www.pandemicstudios.com/dr2/maps/spawn.exe) оригинален тем, что позволяет выяснить, кто же из двух соперников в действительности лучший тактик или даже стратег. Правила Spawn! просты до безобразия: в распоряжении игрока есть полностью функциональный «храм» (temple), откуда постоянно на свет божий выползают полные сил пехотинцы, денег за которых не требуют, что есть хорошо, ибо пока «не заросла дорога к храму», то есть до полного его изничтожения, подкрепления будут беспрестанно поступать в ваше распоряжение. Что есть плохо: здания возводить и rigs накапливать не дают, из чего следует, что придется-таки защищать свой храм, одновременно пытаясь смести с лица земли вражеский, а затем порешить и юниты оппонента. Нечто подобное, только в расширенной версии, представляет собой и Grunt Rush! (http://www.pandemicstudios.com/dr2/addons/gruntrush.zip): доступны здания только первого уровня, строить пушки (turrets), а также Restoration Facility/Scaver Hut нельзя, стоимость боевых юнитов, за исключением строений, rigs и коллекторов, сокращена вдвое, и вообще все настолько облегчено и упрощено,



Невелико воинство, да делать нечего — Temple разрушен, а потому приходится воевать с тем, что имеется в наличии.



Вот пуля пролетела и... ага. В мире Dark Reign 2/Lasting Blood Stains нет ничего вечного. Кроме крови, разумеется.

что игра превращается в первосортное «мясо», брутально «веселое» действо. А вот Both Sides (http://www.pandemicstudios.com/dr2/addons/bothsides.zip) будет посерьезнее — управлять ведь придется не приевшейся пехотой, а двумя базами (одновременно Sprawler и JDA). Помимо развития и расширения баз придется задуматься и об их защите, так как ситуация «враги сожгли родную хату» (HQ) влечет за собой, если и не неминуемую гибель, то скоропостижную. Модификации Speed! (http://www.pandemicstudios.com/dr2/addons/speed.zip) и Lasting Blood Stains (http://www.pandemicstudios.com/dr2/addons/lastingbloodstains.zip) придутся по вкусу особо утонченным натурам: первая аккурат в три раза увеличивает скорость игры, наглядно демонстрируя изменчивость окружающего нас мира. Вторая — так вообще мечта садиста и патологоанатома: морями и озерами пролитой супостатами кровушки и останками их бренных тел отныне можно будет любоваться до окончания сражения.

Как видите, немного фантазии, и стандартный Dark Reign 2 преображается во что-то совершенно новое. Не требуются даже минимальные познания в mod-строительстве, чтобы создать свою DR 2. А если воспользоваться предоставленными разработчиками инструментарием и пособиями (http://www.pandemicstudios.com/dr2/downloads_tools.htm), то открываются поистине неограниченные возможности по кастомизации, и Pandemic именно на это и рассчитывала — не пройдет и пары месяцев, как для Dark Reign 2 появится огромное количество модов и конверсий от сторонних разработчиков и команд.

Очень бы хотелось надеяться, что тактика, подобная той, коей решили воспользоваться создатели DR 2 для продвижения лейбла, будет перенята и другими игровыми компаниями. Как мне кажется, сегодня уже недостаточно надеяться на то, что игра будет сама себя раскручивать: мало создать предпосылки для образования «сделай-сам»-движения, необходим более тесный контакт с теми, кто в community мод-строителей вольется. К счастью, Pandemic это уже поняла. Дело осталось за малым — заставить остальных девелоперов уделять чуть больше внимания не просто фанатам в массе своей, но и небольшой их части, которая делает все или почти все для того, чтобы сделать ту или иную игру еще лучше.

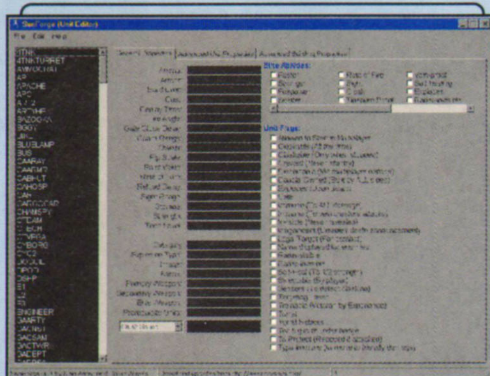
Command and Conquer: Tiberian Sun

Как мы уже говорили, довольно сложно установить четкую грань между модификациями и тотальными конверсиями. На момент написания статьи тотальных конверсий стратегии Command and Conquer: Tiberian Sun обнаружить не удалось, зато модификаций выпущено великое множество. Причем, судя по всему, разработчики называют свои творения модами потому, что все так делают, хотя в ряде случаев продукты вполне заслуживали звания Total Convertion.

Большое количество модов объясняется очень просто — разработчики хотели своими силами подправить недоделанную игру



На первый взгляд, ничего сверхоригинального в остающейся на земле до конца игры крови, но посмотрите, как и во что преобразуется пейзаж. Ну просто прелесть.


Навороченным редактором SunForge (ftp://ftp.camsys.org/pub2/CamelotSystems/software/Tiberian Sun/) можно изменять почти все компоненты оригинальной игры.

и привнести в нее большую сбалансированность. В частности, TS Master's Mission Edition (http://www.ts-underground.com/files/MasterTS.exe) совсем не меняет графику и gameplay, зато делает последний более интересным. Например, в этом моде ION Cannon наносит больший вред противнику, но и перезаряжается при этом дольше. Подобных мелких изменений очень много, и благодаря им Tiberian Sun «играется» совсем по-другому.

Создатели Project X 3.0 (http://www.ts-underground.com/files/Projx.zip) решили не размениваться на небольшие поправки, а перерисовали практически все юниты, в результате чего как NOD, так и GDI, получили по 60 совершенно уникальных боевых единиц. К тому же теперь в «ящиках» (crates) частенько попадаются убойные секретные юниты, придуманные создателями мода, и время строительства зданий немного уменьшилось, что позволит поскорее перейти к боевым дейст-виям.

Ultima Mod (http://www.ts-underground.com/files/umod.exe) также создавался с явным намерением разработчиков привнести в Tiberian Sun новые юниты. Их не так много, как в Project X, зато в целом Ultima Mod более сбалансированный, хотя это дело вкуса. Осталось загадкой, почему создатели в названии поставили слово ultima, явных намеков на ультиму в игре нет. Наверное, они просто хотели привлечь внимание к своему творению. Из юнитов можно отметить digger'а, который по вашему заданию может изменять рельеф местности, выкапывая траншеи и делая насыпи, непроходимые для вражеских войск. Правда, враг тоже будет располагать digger'ами.


Ночная карта для Tiberian Sun. Почти ничего не видно, потому что ночью темно.

Unknown Wars 3 (http://unknown-wars.cncts.com/mod-downloads/uw3/wars3.zip) — модификация C&C: Tiberian Sun, которую вполне можно назвать Total Conversion. Unknown Wars 3 по праву является самым популярным модом. Здесь изменено практически все: оружие, юниты, здания и многое другое. Настоятельно рекомендую вам самим все опробовать — не пожалеете. Кстати, к Unknown Wars 3 вышел патч, который можно скачать по адресу http://unknown-wars.cncts.com/mod-downloads/uw3/patches/patch1/betapatch1p2.zip.

В модификации Night Raids (http://www.ts-underground.com/files/nightraids.zip) представлено много новых юнитов, перерисованные карты и уникальные здания, которых не было в оригинальной игре. Из юнитов можно отметить shockwave tanks, gas infantry и spy planes.

Вообще игра Command and Conquer: Tiberian Sun была хоть и не без недостатков, тем не менее весьма популярна, что наглядно подтверждается количеством выпущеных модификаций. Их вышло более 200, и, как вы понимаете, описывать все в этой статье не имеет смысла. В стороне не остался даже Firestorm,

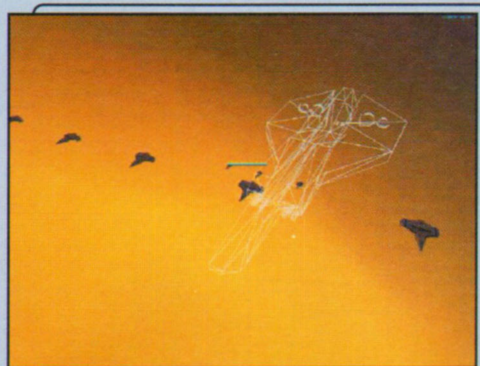

Один из наиболее полных редакторов миссий для TS, который называется Nova Pro (http://www.igcnetwork.com/download.mv?nova.zip).

который, по своей сути, тоже является Total Convertion. Разработчики почтили эту игру двумя десятками модификаций и тотальных конверсий. На страничке http://www.tiberiumsun.com/downloads/mods01.shtml любительского сайта Tiberium Sun дано огромное количество ссылок, по которым можно скачать почти все существующие TC и модификации. Для каждой программы имеется краткое описание.

Наконец, хочется отметить оригинальный програмный продукт, позволяющий любому пользователю создать собственную модификацию Tiberian Sun. Называется программа Beginners Mod Set (http://www.ts-underground.com/files/modset.zip) и представляет собой несложный редактор почти всех составляющих игры. Распространяется Beginners Mod Set совершенно бесплатно, а его создатель даже обещает оказывать посильную техническую поддержку всем желающим.

Homeworld

Игра, которая произвела самую настоящую революцию в жанре стратегий в реальном времени. Игра, которую критика превозносила до небес и которая была более чем сдержанно принята публикой. Наконец игра, выпустив которую Sierra доказала всем и вся, что не потеряла нюх и все еще способна создавать новое — все вышесказанное справедливо в отношении Homeworld. Анализ некоторых


Так или почти так видится нетекстурированный Thunderbolt авторам Fleet Action: A Wing Commander Tribute.

модификаций и конверсий и предлагается вашему вниманию.

Вообще, говоря о модах и TC Homeworld, необходимо отметить одну общую любопытную закономерность: почти всех из них представляют собой вариацию на тему, будь то эпически-космическое телевизионное «мыло» или же все еще вызывающее в душе трепет анимэ.

Для затравки рассмотрим простенькую, на первый взгляд, но заслуживающую упоминания конверсию под названием The Lighting Mod (http://www.heslipp.freeserve.co.uk/mod.htm). Авторы этой TC пошли по пути наименьшего сопротивления: вдоволь повозившись с правилами игры, они сумели сместить баланс HW в сторону его утяжеления и большей разрушительности. Огневая мощь юнитов увеличилась более чем в полтора раза. Естественно, что эта корректива не единственная в списке тех изменений, которые были сделаны создателями The Lighting Mod, увеличивается об-


Black Squadron — самые опасные юниты конверсии Battlestar Galactica способны незаметно подбираться к врагу и... с ужасающей быстротой потреблять топливо.

щая скорость игры, из чего следует, что и тактика, и стратегия, столь замечательно проявившие себя в «нередактированной» HW, будут совершенно иными. Перед игрокам ставится все та же задача изничтожения, оскорбляющая своим присутствием вселенную супостата, однако пути реализации сей цели уже совершенно другие. Ну чем не вызов фанату Homeworld? Да еще какой. Их даже два!

Помимо The Lighting Mod существует также и Heroes of Homeworld (http://www.heslipp.freeserve.co.uk/heroes.htm) , как и The Lighting, сосредотачивающий внимание игрока на вырабатывании новой тактики и столь же свежей стратегии движения к победному концу. Сражения динамичнее, строительство интенсивнее, AI почти умен и ведет себя прямо-таки вызывающе, а уж физика так вообще реалистична до невозможности. И что самое удивительное, все это в HoH, действительно, имеется.

Сомневаюсь, что создатели Battlestar Galactica (http://www.alloygaming.com/~bsg/) когда-либо слышали полюбившуюся авторам The Lighting Mod или Heroes of Homeworld фразу о том, что все гениальное — просто. В противном случае они ни за что на свете не стали бы ваять весьма серьезную конверсию, у которой даже имеется почти не испорченный литературной обработкой сюжетец, собственноручно выполненные модели кораблей и прочее. В заслугу BG Team можно и нужно ставить не только и не сколько качественно смоделированные кораблики и текстуры, но и целую игровую систему с сингл- и мультиплейными режимами — присутствие сразу обоих режимов в одном моде или в одной конверсии явление, можо сказать, не такое частое, как хотелось бы.



Как раз тот случай, когда говорится неопределенное «слов нет». И их действительно нет. И обидеть ненароком не хочется, и похвалить, кроме как за идею, нельзя.

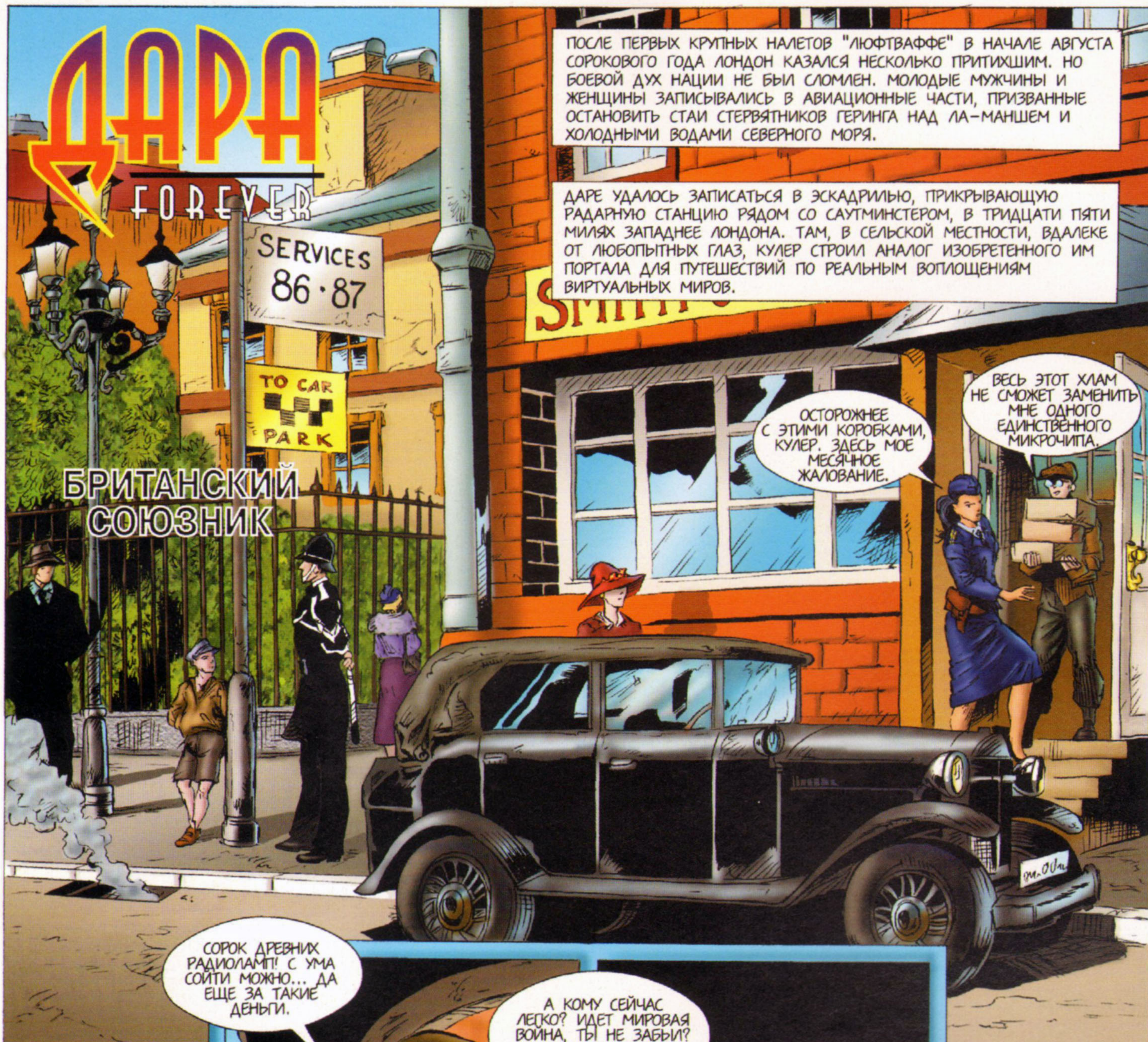
Разработчики Independence War TC (http://www.strategyplanet.com/homeworld/I-War/), видимо, также не прочь повеселиться в гордом одиночестве — сразу после выхода TC будут выпущены и singlepay-карты да уровни. Задумка I-War to Homeworld TC, как несложно догадаться, в том, чтобы перенести чужие корабли и юниты на богатую почву, сиречь движок Homeworld. Осмелюсь предположить, что пока разработка конверсии идет в правильном направлении, что убедительно доказывают скриншоты, выложенные на сайте. В общем, рекомендую если уж не следить за развитием этой модификации, то хотя бы периодически заглядывать на сайт — узнаете много нового.

Напоследок — десерт, точнее, сразу два — Fleet Action (http://www.strategyplanet.com/homeworld/fleetaction/) и неполучивший пока что название HW «проект» (http://mods.firstones.com/homeworld/). Первый — одновременно своеобразное признание в любви и попытка возродить любимый сериал Wing Commander, его вселенную в новой, стратегической ипостаси; второй же, не имеющий «клички» мод призван воплотить мечту сотен тысяч страждущих: на основе Homeworld предполагается воссоздать весь или почти весь мир Babylon 5! Самое же приятное — дожидаться окончания работ по созданию модов не нужно, так как оба уже «готовы к употреблению»...



Это скриншот одного из самых новых модов для Homeworld, который называется Homeworld Extreme Mod. Вся информация по нему — на соответствующей страничке: http://www.strategyplanet.com/homeworld/hwex/.

На этом, я полагаю, тему модификаций и конверсий стратегических игр можно считать закрытой. Потому хотя бы, что в Сети есть еще много всего интересного. MG


ДАРА
FOREVER
БРИТАНСКИЙ СОЮЗНИК
ПОСЛЕ ПЕРВЫХ КРУПНЫХ НАЛЕТОВ "ЛЮФТВАФФЕ" В НАЧАЛЕ АВГУСТА СОРОКОВОГО ГОДА ЛОНДОН КАЗАЛСЯ НЕСКОЛЬКО ПРИТИХШИМ. НО БОЕВОЙ ДУХ НАЦИИ НЕ БЫЛ СЛОМЛЕН. МОЛОДЫЕ МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ ЗАПИСЫВАЛИСЬ В АВИАЦИОННЫЕ ЧАСТИ, ПРИЗВАННЫЕ ОСТАНОВИТЬ СТАИ СТЕРВЯТНИКОВ ГЕРИНГА НАД ЛА-МАНШЕМ И ХОЛОДНЫМИ ВОДАМИ СЕВЕРНОГО МОРЯ.
ДАРЕ УДАЛОСЬ ЗАПИСАТЬСЯ В ЭСКАДРИЛЬЮ, ПРИКРЫВАЮЩУЮ РАДАРНУЮ СТАНЦИЮ РЯДОМ СО САУТМИНСТЕРОМ, В ТРИДЦАТИ ПЯТИ МИЛЯХ ЗАПАДНЕЕ ЛОНДОНА. ТАМ, В СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТИ, ВДАЛЕКЕ ОТ ЛЮБОПЫТНЫХ ГЛАЗ, КУЛЕР СТРОИЛ АНАЛОГ ИЗОБРЕТЕННОГО ИМ ПОРТАЛА ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЙ ПО РЕАЛЬНЫМ ВОПЛОЩЕНИЯМ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ.
SERVICES
86 · 87
TO CAR
PARK
ОСТОРОЖНЕЕ С ЭТИМИ КОРОБКАМИ, КУЛЕР. ЗДЕСЬ МОЕ МЕСЯЧНОЕ ЖАЛОВАНИЕ.
ВЕСЬ ЭТОТ ХЛАМ НЕ СМОЖЕТ ЗАМЕНИТЬ МНЕ ОДНОГО ЕДИНСТВЕННОГО МИКРОЧИПА.
СОРОК ДРЕВНИХ РАДИОЛАМП! С УМА СОЙТИ МОЖНО... ДА ЕЩЕ ЗА ТАКИЕ ДЕНЬГИ.
А КОМУ СЕЙЧАС ЛЕГКО? ИДЕТ МИРОВАЯ ВОЙНА, ТЫ НЕ ЗАБЫЛ? СКАЖИ СПАСИБО, ЧТО ХОТЬ ЭТО ЕСТЬ.
DIO LAMP

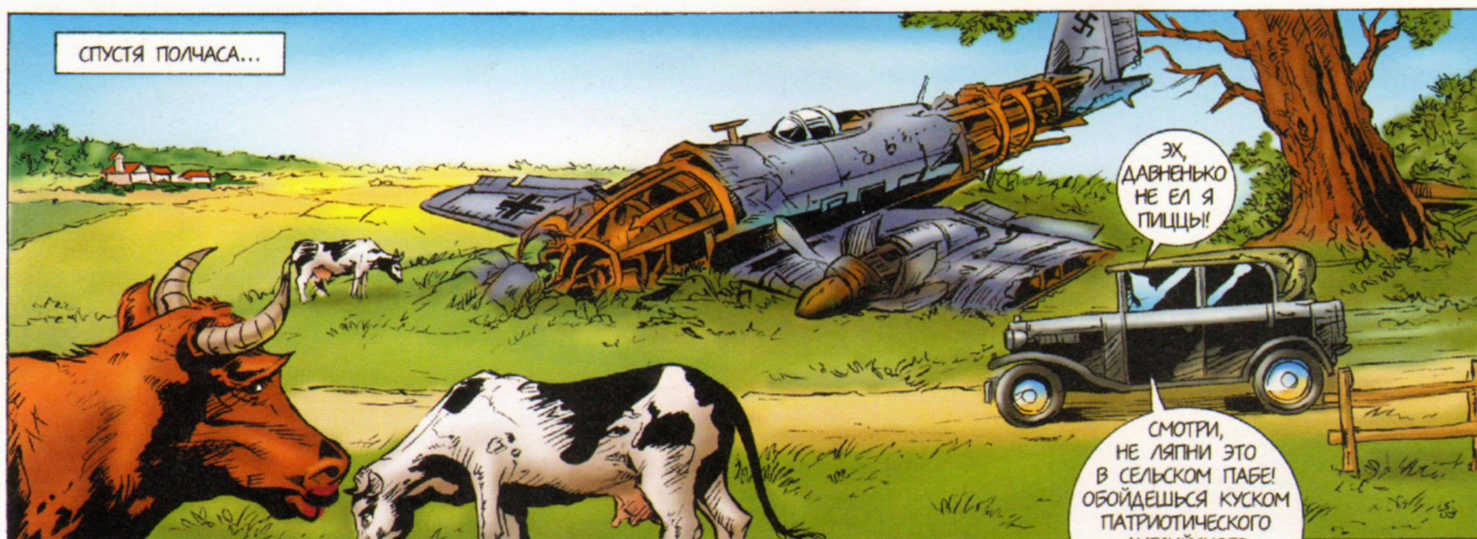

NO WAITING
DEWAR'S
ТЫ ЛУЧШЕ ПОВЕДАЙ МНЕ, КАК ПРОДВИГАЕТСЯ РАБОТА НАД ПОРТАЛОМ? СЕЛЬСКИЙ ВИКАРИЙ БОЛЬШЕ НЕ СТУЧАЛ НА ТЕБЯ В КОНТРРАЗВЕДКУ?


ТВОЯ БУМАЖКА ИЗ МИНИСТЕРСТВА ПРОИЗВЕЛА НА НИХ СИЛЬНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ.
КСТАТИ, КАК ТЕБЕ УДАЛОСЬ ПОЛУЧИТЬ АВТОГРАФ ЧЕРЧИЛЛЯ? ТЫ ПЬЕШЬ С НИМ ЧАЙ?


ПЬЮ, И НЕ ТОЛЬКО С НИМ И НЕ ТОЛЬКО ЧАЙ! А ТЫ ЧТО, РЕВНУЕШЬ? КТО-ТО ДОЛЖЕН БЫЛ ПОЗАБОТИТЬСЯ, ЧТОБЫ ТЕБЯ НЕ ЗАГРЕБЛИ, КАК НЕМЕЦКОГО АГЕНТА. Я НАЛАДИЛА ТУТ КОЕ-КАКИЕ СВЯЗИ.


И НЕ ВЗДУМАЙ СПРАШИВАТЬ У МЕНЯ, ЧЕГО МНЕ ЭТО СТОИЛО. Я УЖЕ ВЗРОСЛАЯ ДЕВОЧКА И САМА ОТВЕЧАЮ ЗА СВОИ ПОСТУПКИ.


Я ВСЕГДА ВОСХИЩАЛСЯ ИМ, ДАРОЧКА. ЧЕРЧИЛЛЬ - ЭТО ГОЛОВА!
НУ, ТО-ТО...

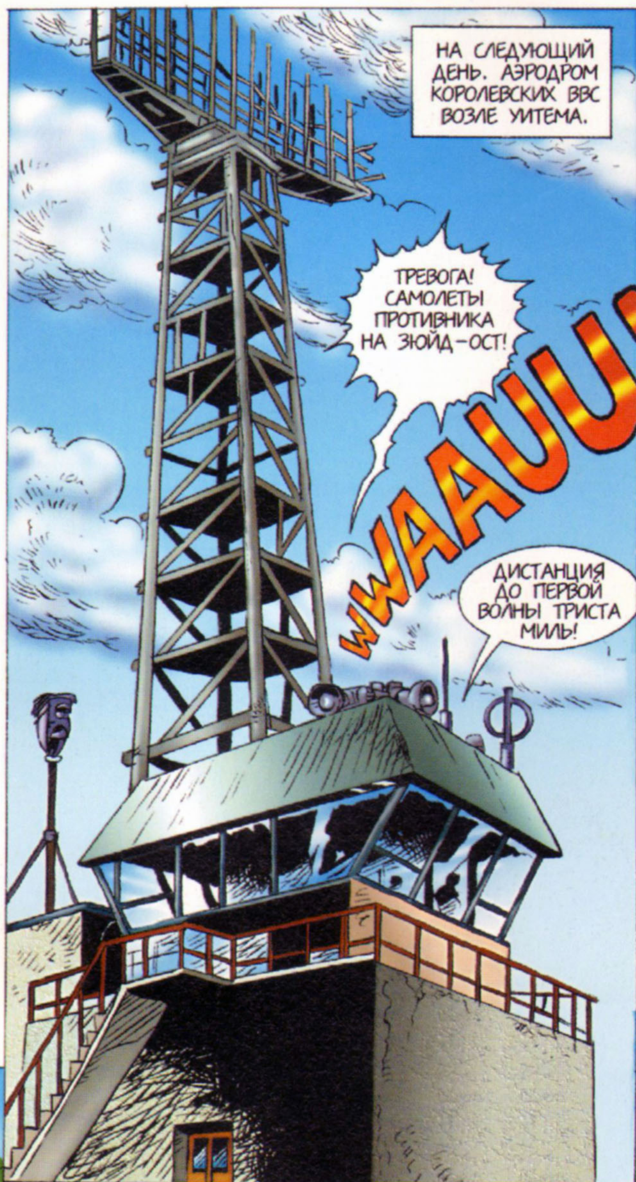

СПУСТЯ ПОЛЧАСА...
ЭХ, ДАВНЕНЬКО НЕ ЕЛ Я ПИЦЦЫ!
СМОТРИ, НЕ ЛЯПНИ ЭТО В СЕЛЬСКОМ ПАБЕ! ОБОЙДЕШЬСЯ КУСКОМ ПАТРИОТИЧЕСКОГО АНГЛИЙСКОГО БИФШТЕКСА, НЕНАСЫТНАЯ УТРОБА.


ОТЛИЧНО!
СЕГОДНЯ Я ЗАКОНЧУ ПАЯТЬ ВНУТРЕННИЙ КОНТУР ПРЕРЫВАТЕЛЯ ПОТОКА ЭНЕРГИИ ПОДПРОСТРАНСТВА. ЗАВТРА С УТРА ПРОБНОЕ ВКЛЮЧЕНИЕ ГЕНЕРАТОРА... ХМ... ЕСЛИ НЕ ОБЕСТОЧУ ВЕСЬ ЭССЕКС, НАПРЯЖЕНИЯ ПОЛЯ, ВОЗНИКШЕГО В КОЛЬЦЕ, ДОЛЖНО ХВАТИТЬ, ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ ПОРТАЛ.

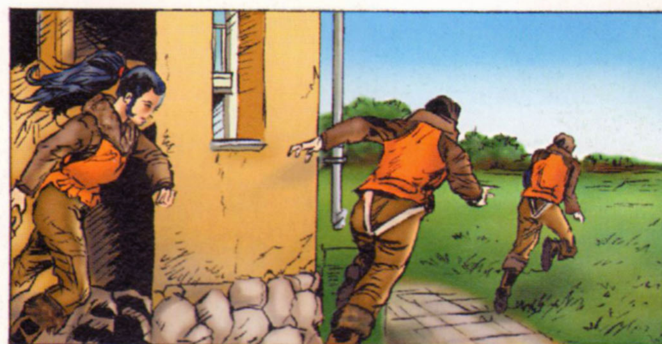

КСТАТИ, ЗАВТРА МНЕ ПРИДЕТСЯ СНЯТЬ С КОЛЬЦА МАСКИРОВОЧНУЮ СЕТЬ. А НЕМЕЦКАЯ АВИАЦИЯ МОЖЕТ ПРОЯВИТЬ К НАШЕМУ ПОРТАЛУ НЕЗДОРОВЫЙ ИНТЕРЕС.
ТЫ ВАЛЯЙ, ЗАНИМАЙСЯ СВОЕЙ ЭЛЕКТРОНИКОЙ, БЭБИ! А О "ЛЮФТВАФФЕ" Я УЖ ПОЗАБОЧУСЬ САМА. ХОЧЕШЬ "ЛИПТОН"?


ПОДДЕРЖИВАЙ СО МНОЙ СВЯЗЬ НА УСЛОВЛЕННОЙ ЧАСТОТЕ. ЕСЛИ РАДАРЫ ЗАСЕКУТ НЕМЕЦКИЕ САМОЛЕТЫ, МНЕ ПОНАДОБИТСЯ МЕНЕЕ ДЕСЯТИ МИНУТ, ЧТОБЫ ПРИКРЫТЬ ТЕБЯ С ВОЗДУХА.
НЕ БОЙСЯ!
А ЧЕГО МНЕ БОЯТЬСЯ? Я-ТО СНОВА ЧЕЛОВЕК. ЕСЛИ ОНИ РАЗБОМБЯТ ПОРТАЛ, ЗАСТРЯНЕМ ТУТ ЕЩЕ НА ПОЛГОДИКА, ТОЛЬКО И ВСЕГО.


НЕ СМЕШНО...



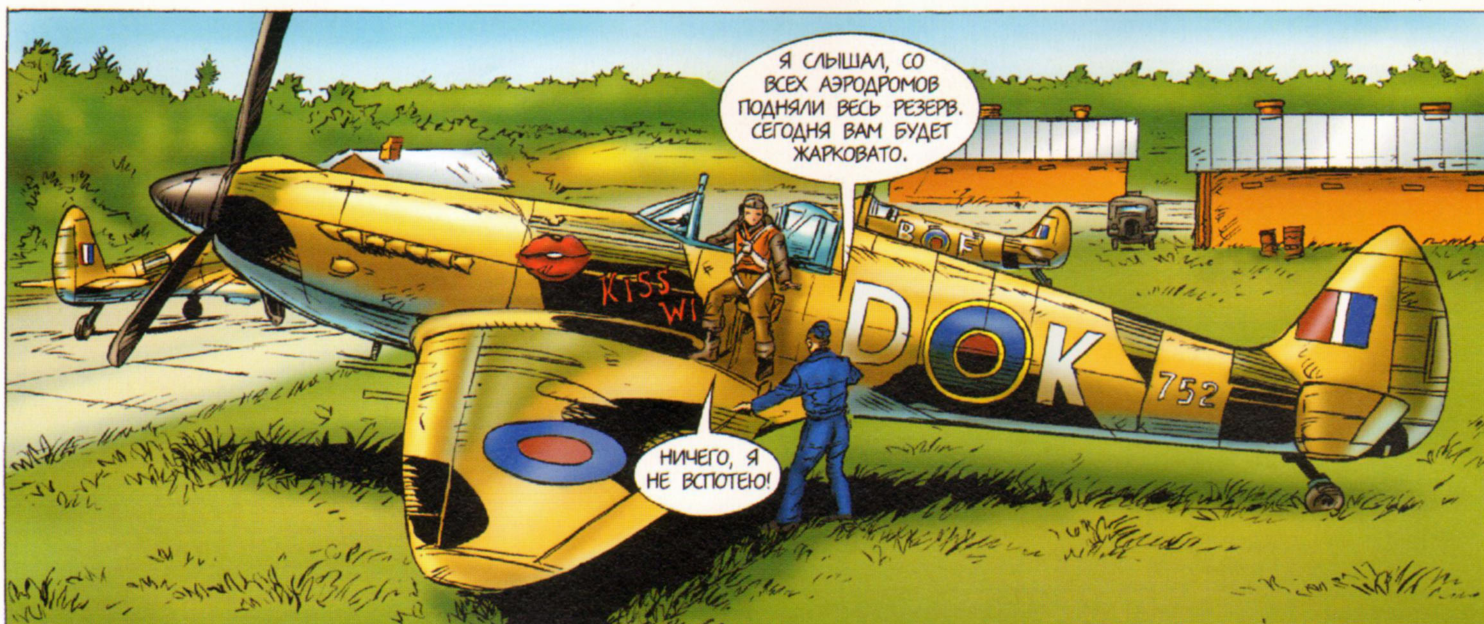




ВСЕ В ПОРЯДКЕ, ЧАРЛИ?

БОЕКОМПЛЕКТ УЛОЖЕН, БАКИ ПОЛНЫ, ДВИГАТЕЛЬ В ПОРЯДКЕ! МОЖЕТЕ ЛЕТЕТЬ, ЛЕДИ!

KISS WITCH

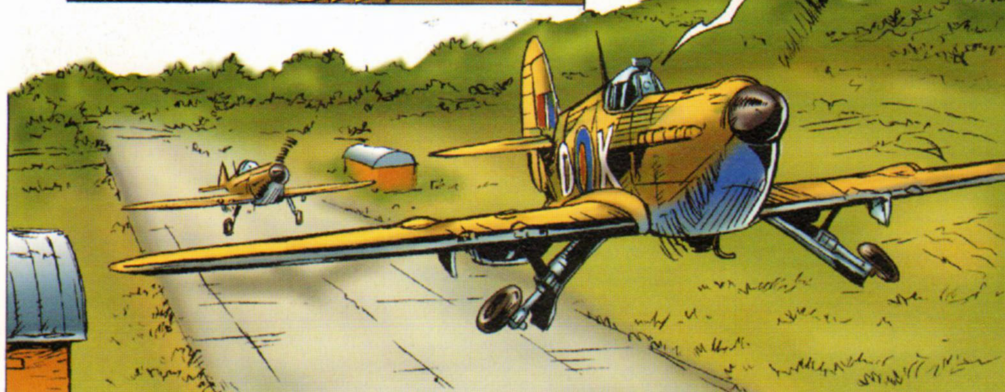

Я СЛЫШАЛ, СО ВСЕХ АЭРОДРОМОВ ПОДНЯЛИ ВЕСЬ РЕЗЕРВ. СЕГОДНЯ ВАМ БУДЕТ ЖАРКОВАТО.
НИЧЕГО, Я НЕ ВСПОТЕЮ!
D K
752


ОТ ВИНТА!


VRRUURP


SHTOK



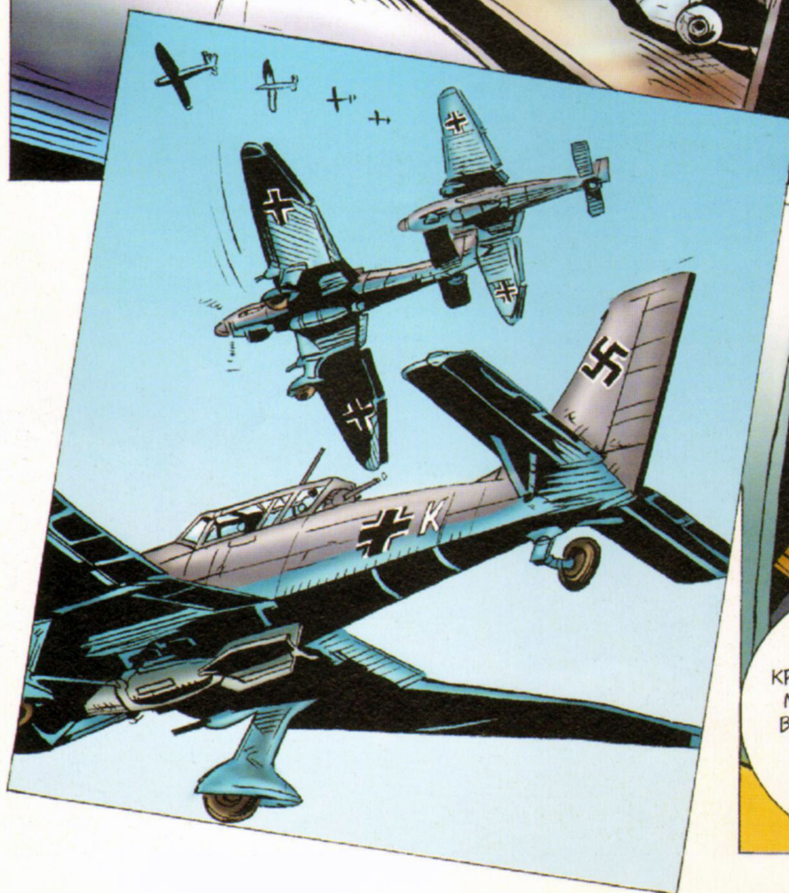

ПРИЕМ, КУЛЕР! ГОВОРИТ "ВЕДЬМА"! ПОДДЕРЖИВАЙ СВЯЗЬ НА МОЕЙ ЧАСТОТЕ. Я УЖЕ В ВОЗДУХЕ, ЖДИ ВИЗИТА ГОСТЕЙ! КАК ПОНЯЛ, ПРИЕМ?


Я ПОНЯЛ ТЕБЯ, СОЛНЫШКО. БУДЬ ОСТОРОЖНА. УДАЧИ!

В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ...

ГЮНТЕР, ОТТО, ВИЛЛИ, ПРИЕМ! ДАННЫЕ РАЗВЕДКИ ПОДТВЕРДИЛИСЬ... АТАКУЕМ НЕОПОЗНАННОЕ ВОЕННОЕ СООРУЖЕНИЕ ВБЛИЗИ САУТМИНСТЕРА. ЭСКОРТИРУЕМ ЗВЕНО БОМБАРДИРОВЩИКОВ ДО ЦЕЛИ! НАШ ЭШЕЛОН ТЫСЯЧА ПЯТЬСОТ.

ПОШЛИ, МАЛЬЧИКИ!





С УДОВОЛЬСТВИЕМ, ЛЕДИ! ВЕЧЕРОМ СХОДИМ В ПАБ?

ДОЖИВЕМ, УВИДИМ...

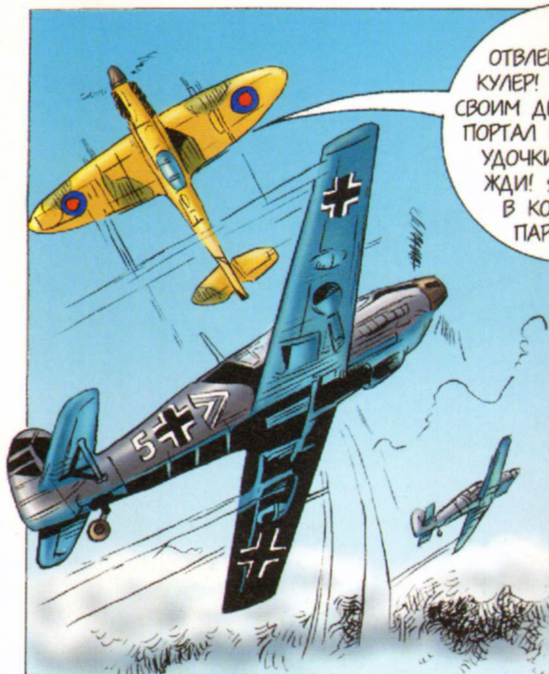
МЫ АТАКОВАНЫ! Я СБИТ!

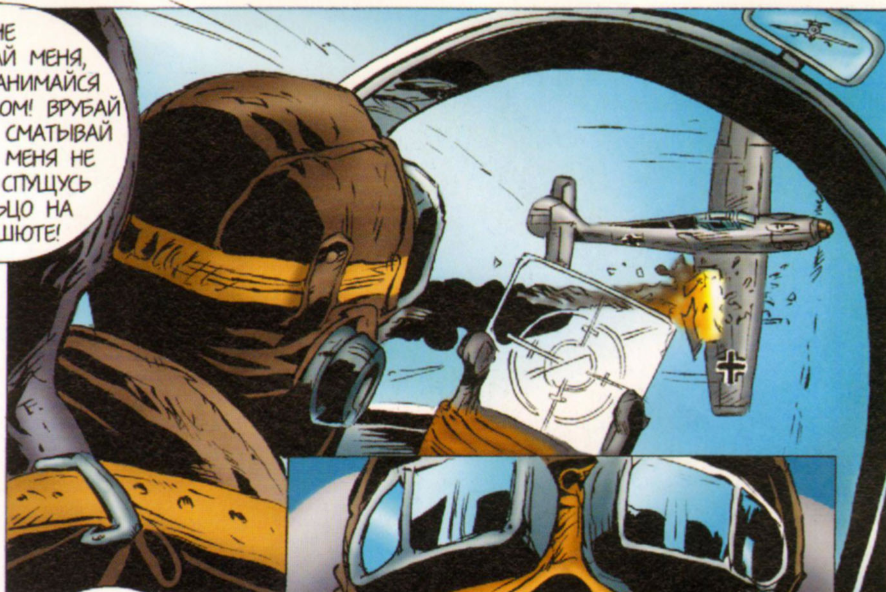
ААААГ!







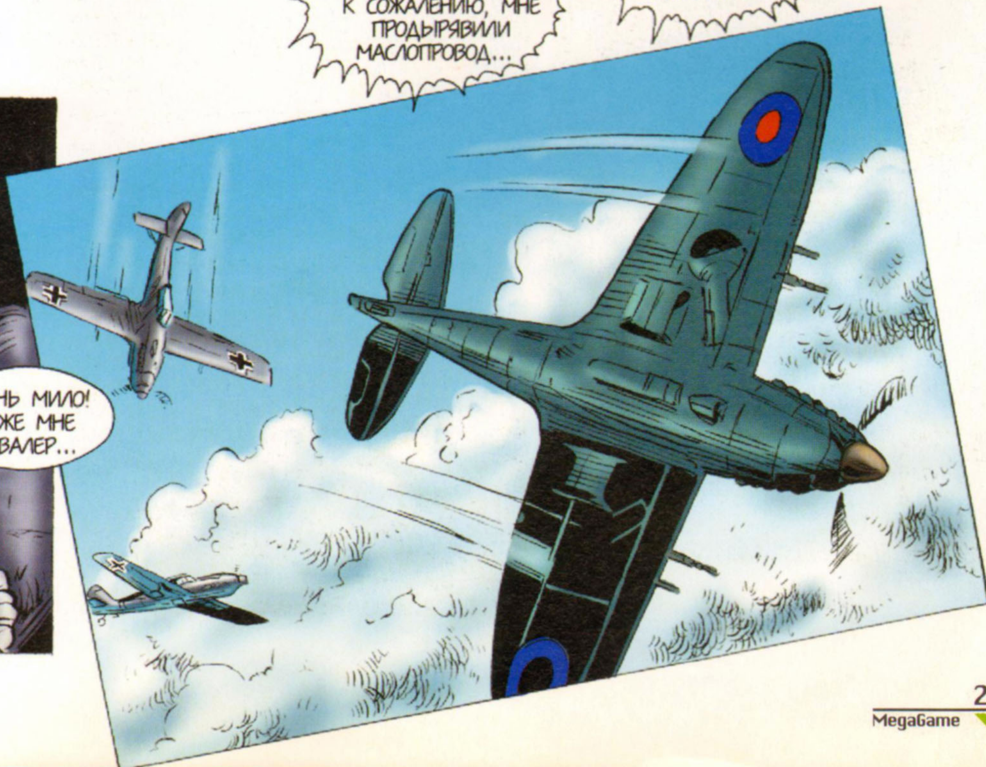

НЕ ОТВЛЕКАЙ МЕНЯ, КУЛЕР! ЗАНИМАЙСЯ СВОИМ ДЕЛОМ! ВРУБАЙ ПОРТАЛ И СМАТЫВАЙ УДОЧКИ! МЕНЯ НЕ ЖДИ! Я СПУЩУСЬ В КОЛЬЦО НА ПАРАШЮТЕ!

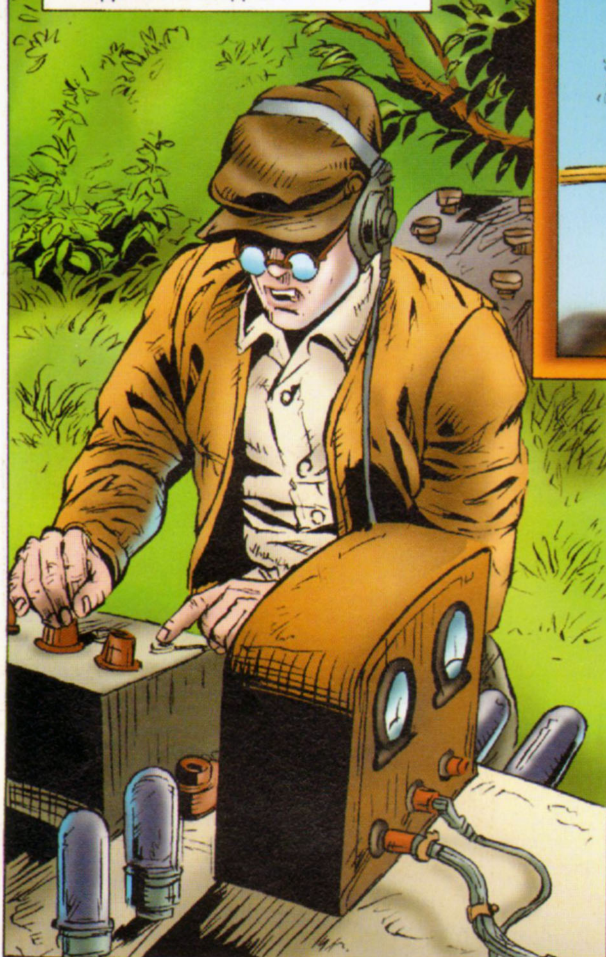



ДЕРРИК, ЕСЛИ ТЫ НЕ СЛИШКОМ ЗАНЯТ, МОЖЕШЬ СНЯТЬ С МОЕГО ХВОСТА ПАРОЧКУ НЕМЦЕВ!

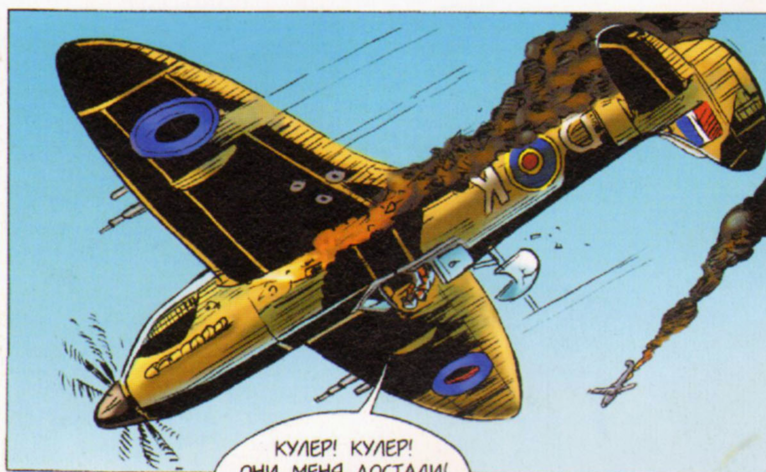

Я РАЗОГНАЛ ПИКИРОВЩИКИ, ЛЕДИ! К СОЖАЛЕНИЮ, МНЕ ПРОДЫРЯВИЛИ МАСЛОПРОВОД...
ИДУ НА ВЫНУЖДЕННУЮ! ПОСТАРАЮСЬ СЕСТЬ НА БРЮХО!


ОЧЕНЬ МИЛО! ТОЖЕ МНЕ КАВАЛЕР...



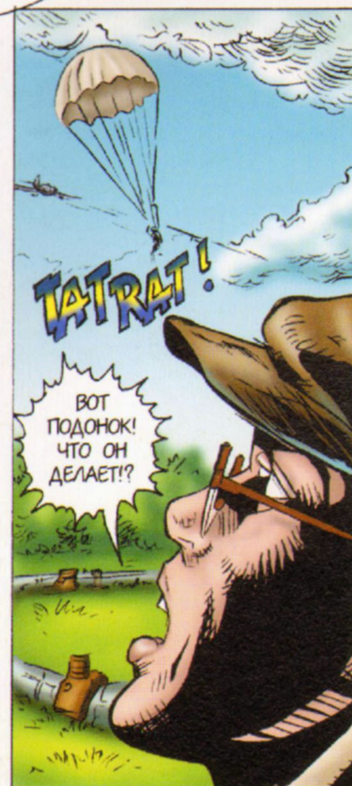

КУЛЕР ЛИХОРАДОЧНО ГОТОВИЛ ПОРТАЛ К ПЕРЕХОДУ, СТАРАЯСЬ НЕ ОТВЛЕКАТЬСЯ НА ТРЕСК АВИАЦИОННЫХ ПУШЕК У СЕБЯ НАД ГОЛОВОЙ, И ЛИШЬ ИНОГДА БОЯЗЛИВО ВТЯГИВАЛ ГОЛОВУ В ПЛЕЧИ, КОГДА ГРОМКИЙ РАСКАТ ВЗРЫВА ВОЗВЕЩАЛ О ПАДЕНИИ ОЧЕРЕДНОГО САМОЛЕТА.


А, ЧЕРТ! ДОСТАЛ ТАКИ...

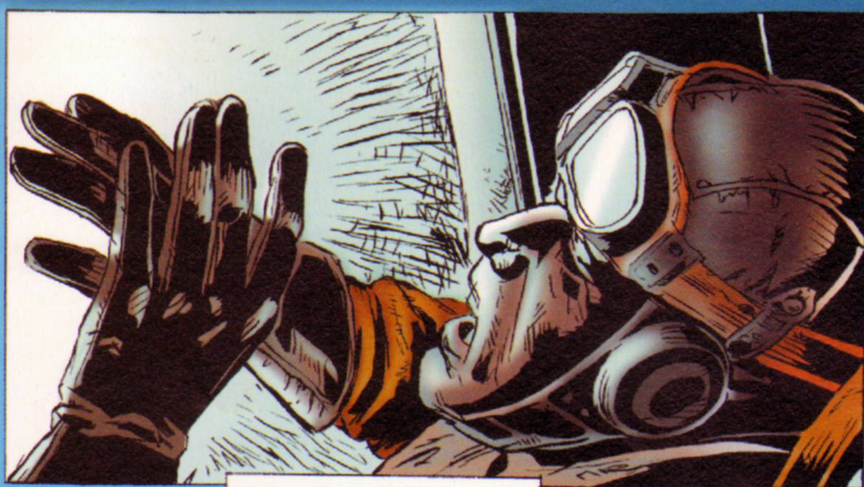

КУЛЕР! КУЛЕР! ОНИ МЕНЯ ДОСТАЛИ! ПОКИДАЮ МАШИНУ! ДО ВСТРЕЧИ ВНИЗУ!




TRAT!
TRAT!
АУФФИДЕРЗЕЙН, ЛЕДИ!
AAAIII!!


TATRAT!
ВОТ ПОДОНОК! ЧТО ОН ДЕЛАЕТ!?


НУ, ПОДОЖДИ! СЕЙЧАС Я ТЕБЕ УСТРОЮ ТИР!
CLICK


ЯРКАЯ ВСПЫШКА ОТКРЫВШЕГОСЯ ПОРТАЛА ОСЛЕПИЛА НЕМЕЦКОГО АСА...




СЛАВА, БОГУ! ТЫ ЖИВА, МОЯ... МОЯ ЛЮБИМАЯ!


КУЛЕР БЫЛ УВЕРЕН, ЧТО ПОТЕРЯВШАЯ СОЗНАНИЕ ДАРА НЕ УСЛЫШИТ ЭТИХ СЛОВ. ИНАЧЕ ОН НИКОГДА НЕ ОСМЕЛИЛСЯ БЫ ПРИЗНАТЬСЯ ЕЙ В СВОИХ ЧУВСТВАХ.
BDUUM!
"МЕССЕРШМИТТ" ВРЕЗАЛСЯ В ЗЕМЛЮ РЯДОМ С ГЕНЕРАТОРОМ БУКВАЛЬНО ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ДАРА И КУЛЕР ПОКИНУЛИ МИР РЕАЛЬНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ВСЕХ АВИАСИМУЛЯТОРОВ ВРЕМЕН ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ.

...Доброй ночи, дорогие мои дружки! Почему это — ночи, спросите вы? Разве это «Спокойной ночи, малыши», а не «Ящик для мусора»? Нет-нет, успокойтесь. Это ящик. На сей раз это действительно всем ящикам ящик... А под «доброй ночью» я, естественно, подразумеваю вполне конкретную ночь. Канун Дня Всех Святых, помните, небось? Для особо неграмотных перевожу на более привычный руссик-инглиш — Хеллоуин. Так что никакой «спокойной ночи» — совсем даже наоборот... Всякая нечисть, как известно, предвкушает эту ночь до дрожи в руках (лапах, щупальцах, эктоплазме). Вот и наши Краеведы тоже воспряли духом... Я бы даже сказал, «воспряли с Духом», но эту душе- (духо-?) -раздирающую историю уж они сами поведают... А я в связи со всем этим должен лишь предупредить: за душевное здоровье всех, читающих нижеследующие тексты, редакция ответственности не несет!

Ящик про ящики



Краеведческая дискуссия в Канун Дня Всех Святых

...Сперва об одном открытии, которое мы, Краеведы, сделали в отношении самих себя. Вот вас никогда не смущало, почему это Краеведов практически пять, но на самом-то деле трое? Нет, нас-то это долго не настораживало, потому что мы вообще с трудом оперируем такими большими числами. Как бы лишних Краеведов, Етого (2,71828-го) и Питого (3,14159-го) мы считали стажерами. А на самом деле это не так! На самом деле — они вторые ипостаси, где-то даже реинкарнации хорошо известных Второго и Третьего! Ведь все должно стремиться к совершенству, верно? Для нас, Краеведов, совершенством является достижение максимального маразма вкупе с иррациональностью. А разве в смысле маразма простые целые числа «2» и «3» могут тягаться с числами «е» и «пи»?
Пока наследничком не обзавелся только Первый Краевед. Но мы полагаем, что это будет нечто особенное... не просто иррациональное, а вообще мнимое...
Однако к делу. Помните, в прошлый раз мы сообщили, что наших почетных вождей-Казаковых (Демоверсию и Духа) настиг карачун? Так вот. Погорячились. В смысле насчет Духа. Приходим однажды в ящик на заседание — а он тут, сидит на груде мусора и эктоплазмой в воздухе помахивает.
«Изыди! — закричал Етый, самый молодой и пугливый. — Тебя нету, потому что быть не может!»
«Вообще-то нету, — согласился Дух. — А сейчас есть. Потому что какая ночь на носу? Верно, Хеллоуин. Такое уж времечко, что каждый, кого нет, может есть... то есть быть... то есть стать! Всякая нечисть уже в своих ящиках зашевелилась — поэтому и я тоже... в своем... получается, как бы с инспекцией к вам...»
«Не верю! — снова закричал Етый. — Нет тебя! Потому что никакого Хеллоуина нет! Потому что...»



Хеллоуин: версия патриотическая

Я, как Краевед, имею доступ в архивы страшно-секретных предприятий нашего края. Работая с почерпнутыми там данными, я наткнулся на записки погибшего пять сотен лет назад монаха неизвестного культа, Кирекия Кошмы. Он подробно описывал разные языческие празднества и прочие непотребства. Так вот, в одном из его ранних дневников я и обнаружил сенсационные сведения о так называемом Хеллоуине или Кануне Дня Всех Святых!

Большая часть людей, считающих себя разумными, полагают, что Хеллоуин вплотную связан с ящиками-гробами, с мертвяками, вампирами и прочей нечистью, а родиной его является буржуинство. Но это не так!

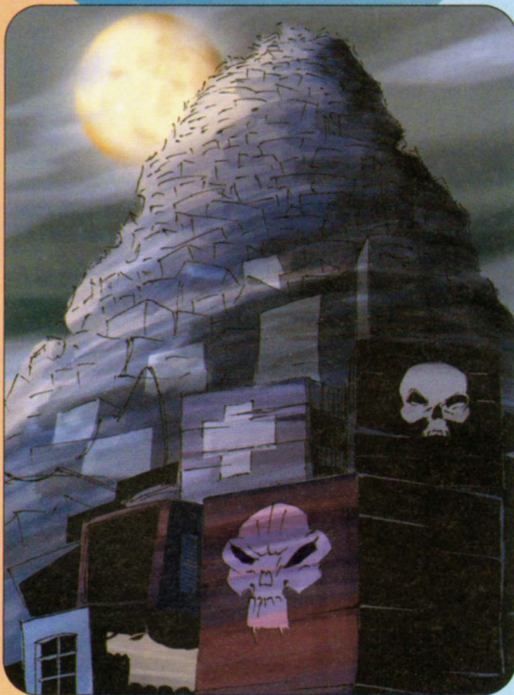
Хеллоуин зародился в наших краях, где-то в Саратовской губернии. С точки зрения нашей грамматики правильнее произносить Халявин, то есть День Халявы. Ящик, издавна являющийся магическим атрибутом, в данном случае символизирует некое гипотетическое хранилище халявы, которая перепадает человеку. Вампиры, вервольфы, ведьмы и другие чудовища являются магическим же символом редисок разного типа, пытающихся отобрать халяву у того, кому она перепала. Во время празднеств обычно выкапывался ящик, в котором находился гипотетический клад, а потом приходил упырь в мундире государственного чиновника и забирал причитающиеся казне сорок процентов халявы.

Постепенно ритуал менялся. Сначала кто-то (видимо, ради шутки), надел, кроме мундира, маску вурдалака; потом за халявой стали являться люди в костюмах различных чудовищ. В наше время ряженые, а теперь это, как правило, дети, просто приходят к дверям домов в чудовищном маскараде и клянчат халяву напрямую... Но это уже не у нас, праздник ушел с наших земель.

Смысл ящика тоже постепенно трансформировался. Люди помнили, что там должно быть что-то важное, но что именно — забыли. Однажды они пришли к выводу, что нет ничего важнее памяти о предках, и поэтому стали выкапывать гроб с каким-нибудь древним скелетом. Еще через пару веков это превратилось в простое выкапывание гроба с человеком в костюме какого-либо вурдалака или упыря; человек на радость окружающим изображал свое «оживление», символизируя тем са-

мым преемственность поколений, после чего начинались обильные возлияния. Потом и этот обычай исчез; намек на Халявин остался лишь в песне «Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо и бочонок рому!»

Но... можно забыть традиции, однако сам символ ящика своего смысла не утратил. Как известно, с древних времен ящик был местом, где заканчивался жизненный путь каждого человека. В ящиках хранили самое ценное, ящики с колесами перевозили людей, в небольших ящичках жили лучшие друзья людей, собаки; в довершение ко всему, человеческие жилища сами по себе являются ящиками. Так что, хотя память о Халявине выветрилась из умов человечества, а сам праздник превратился в языческое непотребство с вампирами и гнусаво поющими детьми, культ ящика жив. Нынче он снова набирает величие в том, что для геймеров представляет наибольшую ценность. В компьютерах.



Ведь что такое, по сути своей, Компьютер? Это ряд последовательно соединенных проводами ящиков и ящичков, служащих для того, чтобы хранить в себе хабар нового времени — информацию. В вашем случае это игры. Как правило, до того как игра выходит, общественности становится доступна демоверсия. Это и есть современная халява; именно она нужна для того, чтобы правильно праздновать Халявин. Сейчас я дам читателям несколько советов, как его отмечать в современных условиях.

Во-первых, убедитесь что в доме нет ни одной тыквы — это мешает сосредоточиться. Во-вторых, обзаведитесь свежим номером «МегаГейма», причем обязательно с компактом. На нем всегда есть халявные демки новых игр. Запихните диск в CD-ROM и услышьте однообразную мелодию, зацикленную по кругу. Звук на колонках лучше всего вывернуть на полную мощность, чтобы заглушать гнусное пение попрошайничающих детей за дверью. После чего приступайте к инсталляции халявного хабара с диска. Проинсталлировав, запустите демку игры, которую вы ждали больше всего. Если таковой на нашем компакте не оказалось, пишите письмо на имя главного разработчика примерно следующего содержания: «Злобные Разработчики-Упыри! Как всегда вы лишаете нас халявы на любимый праздник...» и т. д.

Таким образом вы правильно соблюдете все ритуалы, и будет вам ЩАСТЬЕ!

«К редакции подольститься решил? — с металлом в голосе воспрял Первый Краевед. — А сам на нашего Духа наезжаешь? Как это его нет, если он есть? Он даже очень крепок, наш Дух! Чувствуете?»
Да, здесь Первый оказался прав. Дух стоял в Ящике — крепкий, как никогда.
«Про ящики вздумал судить? — продолжал грохотать Первый. — Молод еще! Мало еще сыграл в жизни! Правду желаешь знать про ящики да про геймера? Изволь!»

ХЕЛЛОУИН КАК НАДЕЖДА ИГРОКА

Всем вам знакомо, надеюсь, выражение «сыграть в ящик»? Все вы знаете, что в просторечии оно означает — помереть. Однако это не совсем так. Игрой в ящик действительно обычно заканчивается всякий земной путь человека, потому что эта игра — вещь крайне рискованная. Настолько рискованная, что сыграть в нее впервые, без какого-либо опыта, и хоть что-то выиграть можно лишь в одном случае из миллиона. А проигрыш действительно означает смерть.

До недавних пор всем предоставлялся только один случай сыграть в ящик. Естественно, эту игру начали отождествлять с окончанием жизненного пути. Однако, как сказано, по чистой случайности иногда кому-то все же удавалось добиться маленького выигрыша. Этим выигрышем, как правило, оказывалась возможность вернуться к жизни на один-два специальных дня в году...

Вот вам — истинная правда о Хеллоуине. Разумеется, счастливцев тут же начали считать вампирами и упырями, преследовать как нечисть и всячески третировать — ведь их было слишком мало, чтобы обычный человек догадался: игра в ящик не такая безнадежная вещь... Разумеется, со временем эти несчастные озлобились и действительно начали вести себя, как сущие вурдалаки... А что бы сделали вы, если один день в году — и то пожить не дают, и так сотни раз подряд?

Но вскоре положение должно резко измениться. Благодаря компьютерной революции, уже многие миллионы людей имеют тренировочный ящик, в который можно играть без всякого риска для реальной жизни. Каждый геймер играет в ящик тысячи раз. Каждый геймер погибает многие сотни раз — но его мастерство все растет. Приобретается опыт игры. А значит, впервые в истории человечества у миллионов его представителей возникает шанс нечто выиграть в той самой Игре, до сих пор считавшейся последней...

Пока графическим компьютерным играм лишь десяток лет от роду. Пока что основная масса геймеров — молодые, крепкие люди. Но наступит однажды их время — и человечество будет потрясено... Уже не один шанс из миллиона, а один из десяти... может, у кого-то даже равные шансы окажутся при решающей Игре. И в один прекрасный (или ужасный, это как посмотреть) Хеллоуин никакие тыквы не спасут никого во всем мире от тысяч и тысяч бывших геймеров, отпущенных в увольнительную...



«Ужасно! — заверещал Третий Краевед, оказавшийся на заседании по чистой случайности. — Я вот сейчас, например, сам в увольнительной... без права содержания... Что же, я должен сразу себя, как монстр, вести? А кстати, о монстрах... и о геймерах... ты что, всерьез думаешь, что это только тренировка? Все хуже... куда хуже...»
«Куда?» — поинтересовались мы хором.
«Туда!» — ткнул Третий пальцем куда-то в виртуальное пространство. Мы посмотрели — и ужаснулись. Так ужаснулись, что даже разрешили Третьему сделать доклад (хотя обычно мы его к трибуне по доброй воле не подпускаем)...

ХЕЛЛОУИН С ТОБОЙ НАВСЕГДА

31 октября. Ночь. Хеллоуин. Ночь, когда нечистая сила якобы вырывается на волю, в наш мир, и все такое прочее... тут было уже много сказано на эту тему, спорить не хочу, я не об этом... Лучше вспомните вот что.

Та же ночь 31 октября. По коридору крадется чудовище с оружием. И нет от него спасения, прячься не прячься, нападай не нападай. Думаете, это откуда? Из фильма ужасов? Ну конечно же, из фильма ужасов. «Хеллоуин», вторая часть. Жуткое кино, классика саспенса. Вот только у Майкла Маерса, кинематографического чудовища, из всех орудий убиения мирно живущих граждан был только нож, в крайнем случае молоток. А что, если бы у Майкла оказался выбор из восьми-двенадцати видов высокотехнологичного оружия?.. Ну, вы поняли уже. Получился бы нормальный, средненький такой три-ди-экшн.



Еще не настораживает? Хм, трудно с вами, геймерами...

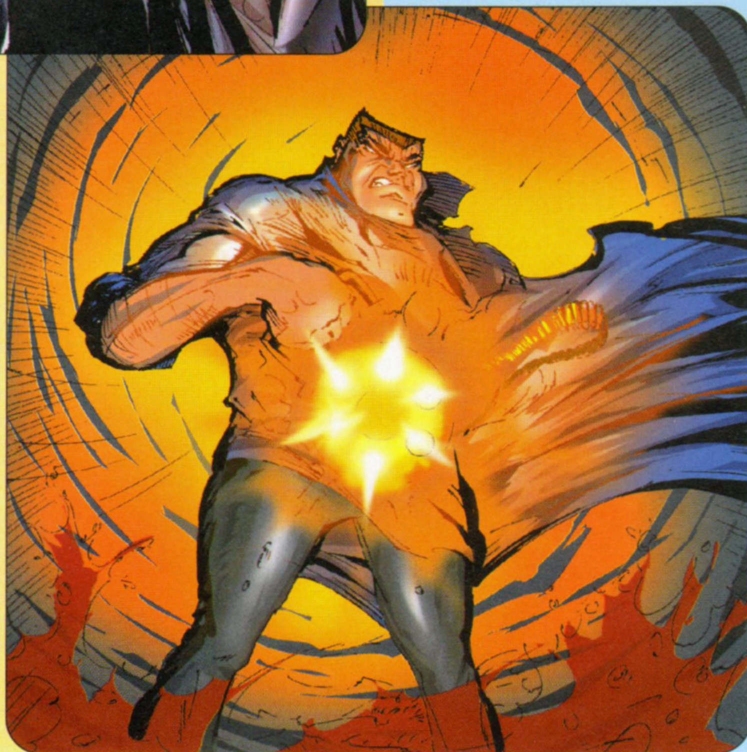
Вы что думаете, кто вы вообще, когда в эти игрушки играете? Бэтмэн? Благородный спаситель? Да ничего подобного! Вы хоть знаете, почему всех убиваемых нами направо и налево обитателей шутеров мы называем «монстрами»? Так принято? А почему принято? Приготовьтесь, сейчас я вам умную вещь скажу, только вы не обижайтесь — происходит это исключительно из самооправдания. Потому что единственные монстры в этих шутерах — это вы, дорогие мои геймеры.

Мир шутеров — мир страха. Они там все, несчастные мирные обитатели, сидят в постоянном ожидании, когда припрется монстр и всех начнет колбасить. И ведь дожидаются — каждый божий день тысячи и тысячи фрименов-квакеров-дайкатанщиков лихими прыжками врываются в суверенное пространство и режут местное население на корню, не жалея ни женщин ни детей (яиц, личинок...).

И ничто, ничто не может их спасти, как бы ни ублажали несчастные создания потенциальных убийц раскладыванием своих робких и искренних подношений — аптечек и амуниции. Ничто не остановит геймера — монстра от высоких технологий. Никакими тыквами и свечками его не запугать. У геймера на каждую тыкву найдется три-дыфыкс с компасом и нарезкой... то ись это, с мипмэпингом... Ну и свечкам соответственно геймер тоже находит альтернативное применение... В мире шутеров Хеллоуин не кончается никогда.



А все эти Кармаки с Ромерами. Они все заварили. Вот раньше как было — взять хоть «Вольфенштайн» — так там надо было фашистов изничтожать, дело вроде бы благородное (если забыть про то, как собачек ножичком...). Так нет же, практически следующего же героя отправили творить бойню на мирный Фобос. Какое оружие выдавалось бравому десантнику в самом начале первого уровня в DOOM'е? Угу, бензопила. Традиционное оружие монстра. Тебе, мальчик Джейсон из «Пятницы, 13-го», поем мы песню.



И пошло-поехало. DOOM 2, Heretic, Blood, Quake... Да вы оцените хотя бы названия устройств, которые позволяют вам вторгаться в чужие мирные пространства! «Вуду», «монстры», «баньши» всякие разные... Называется — на воре и шапка горит... Вы слыхали, как кричат баньши? Нет? Уже скоро!..

О чем мы тут с вами вообще говорим, если, с позволения сказать, главный редактор сего издания днями и ночами играет и играет в Thief? По очереди играет — то в первую часть, то во вторую, то снова в первую. Там ведь совсем кошмар — стукнул трудягу по затылку и НОСИТ! На себе носит! И складывает их где-нибудь в темном уголочке. На потом, значит, складывает. Потрошитель-промысловик. Чикатило отдыхает...

Так что пора! Пора уже переименовывать их заморский Хеллоуин в ВАШУ, Всемирную Ночь Геймера.

«Черт знает до чего вы здесь договорились, — с отвращением произнес молчавший все это время Дух. — Знатоки! Специалисты!» Отрастив внезапно из эктоплазмы китель, усы и трубку, он продолжил со специфическим акцентом:

«Нэ так всэ это было, товарыщы! Савсэм нэ так!»

«А как?» — жадно спросили мы.

«А не скажу! — ответил Дух уже обычным голосом. — Ночка-то уже наступила, времечко мое! Пойду по окрестностям прогуляюсь... Такой шанс раз в году выпадает...»

И ушел — прямиком через стенки Ящика — свободно гулять-распространяться по всему журналу. Вы, кстати, предварилова к рубрикам в этом номере читали?.. MG

Восток — дело тонкое

Уважаемая редакция!

Здрассте!

Вообще говоря, я всегда считал, что письма в журналы пишут только полные балбесы и прочие Поколения ПепсЫ, но раз я сам написал (а против ПепсЫ я ничего не имею, да и в университет еще не поступил, поэтому пока на балбеса вполне тяну), то, вероятно, те, кто писали раньше, балбесами не были, а так — чисто прикалывались. Однако я пишу вам совершенно серьезно и собираюсь затронуть в письме тему, о которой большинство геймеров не подозревает, но как только узнает, сразу начнет по этому поводу напрягаться.

Восток необъятен! Он велик, красив и могуч! Однако не в этом дело, а в том, что в вашем журнале совершенно не уделяется внимания японским РПГ! Их нет вообще! Я пролистал подшивку — и что же? Даже в новостях нет упоминания о том, что на днях вышла культовая игра (дальше в письме были иероглифы, но так как в редакции никто их воспроизвести не смог, пришлось писать так! — *Прим. отв. ред.*) «Амабуцу Кимаури». Это же не игра, это шедевр!

А сколько было их раньше!

...Я помню, как первый раз сел играть в японскую РПГ. Это было нечто. Правда, сперва я неделю пытался понять, какая из закорючек означает New Game, потом выяснил этот вопрос и следующую неделю провел в написании своего имени, так как при попытке установить японскую кодировку... ну давайте вместе подумаем, что после этого бывает с «виндами»! Правильно, ничего не бывает, их надо просто переустанавливать.

Ну да ладно. Я выучил японский, на что у меня ушло полтора года, потом опять сел за игру и с ужасом понял, что ничего не понимаю! Оказывается, я учил не тот диалект.

Потом Институт с Марией и Терезой, 5 лет японского, стажировка... когда я вернулся, я изнемогал от желания увидеть «Амабуцу Кимаури». И я ее увидел! И понял! Местами.

Так что, господа, играйте в японские РПГ! Это сильно развивает!

***P. S.** Кстати, индейцы племени сикоху с Аляски собрались делать игру. Про нее тоже надо написать!!!* MG

№ 11 2000

MegaGame

MegaHit: Sanity • Midtown Madness 2 • Carmageddon TDR 2000 • NHL 2001 **Solution**: Shogun: The Total War • Одиссея • Помпеи

Preview: Black & White • Tomb Raider Chronicles • Mafia **Review**: Homeworld: Cataclysm • Sydney 2000 • Soldier • The Sims: Livin'large